Agradeço a todos os fóruns que disponibilizaram o material para pesquisa.

Guia de Kits

De Personagens Alpha

Autor: JP “Narrador Louco” Bernardes

Contato: josepaulo15@gmail.com

Guia de Kits de Personagens Alpha

Este livro deve ser utilizado em conjunto com o Manual Alpha,

Regras para criações de Kits

- Nenhum kit terá custo em pontos. Qualquer personagem pode adotar qualquer kit sem pagar nada (mas ainda deve preencher os Requisitos).
- Um personagem pode adotar um segundo kit pagando 1 ponto por ele. Pode ainda adotar um terceiro kit pagando 2 pontos, e assim por diante. Um personagem pode ter quantos kits quiser se puder pagar seu custo e também satisfazer os Requisitos de todos os kits. Há exceções (os kits para servos do Panteão).
- Os poderes oferecidos pelos kits são, em geral, mais fracos que no Manual do Aventureiro antigo (para justificar seu custo 0, e a chance de pegar mais de um kit).
- O primeiro poder é adquirido assim que se adota um Kit. Para cada poder adquirido, paga-se um ponto.
- Quase todos os kits devem ter pelo menos uma perícia como pré-requisito.
- Os Kits não terão mais PVs e PMs pré-definidos, agora isso vai depender do papel de combate, sendo que o Atacante e o terá PV e PM: Rx4; o Baluarde e o Dominante PV: Rx3 e PM: Rx5; e o Tanque Rx6 e PM Rx2.

Regra Opcional: Criando Kits
Mecânica Básica:

Cada Kit fornece um Poder (dentre os oferecidos na descrição do próprio Kit). Cada poder adicional custa 1 Ponto a mais para o Jogador. Para calcularmos se o Kit está balanceado temos que comparar o valor dos Requisitos com o valor da bonificação (poderes concedidos). Se, ao compararmos esses valores, o resultado final for: Gastos com Exigências iguais a Gastos com Bonificações nosso Kit estará balanceado. Quando os Gastos com Exigências forem maiores que os Gastos com Bonificações temos um Kit desequilibrado, para balanceá-lo temos 4 opções:

- Atribuir mais poderes ao Kit até obter um equilíbrio entre Gastos com Exigências e Gastos com Bonificações;
- Aumentar diretamente o valor do Kit até obter o equilíbrio entre Gastos com Exigências e Gastos com Bonificações;
- Atribuir Pontos Negativos (desvantagens) nas Exigências do Kit.
- Conceder bonificação direta em algum item da Bonificação, como por exemplo, conceder +3 na FA.

Por fim temos os casos em que: Gastos com Exigências são menores que os Gastos com Bonificações, nesses casos que aumentar o número de exigências até obter o balanceamento do Kit.

Calculando os valores das Exigências e das Bonificações

- Cada item do poder concedido equivale a um 1 Ponto de Balanceamento.
- Cada Desvantagem das Exigências equivale a -1 Ponto de Balanceamento.

Para calcular a quantidade de Pontos de Balanceamento equivalentes aos Atributos exigidos no Kit seguimos a seguinte fórmula:
Somamos a quantidade de Atributos Exigidos, dividimos esse total por dois(arredonde para cima), o resultado é quantidade de Pontos de Balanceamento equivalentes àqueles Atributos. Para calcular a quantidade de Pontos de Balanceamento equivalentes às Vantagens exigidas no Kit seguimos a seguinte fórmula: O valor da Vantagem/Pericia é equivalente ao valor de Pontos de Balanceamento. Observação: essa regra também é equivalente para as Desvantagens.

Alquimista

Requisito: Alquimista, Ciências

Senhor dos segredos da transmutação dos elementos, o alquimista é o mago transmutador supremo. Estudando a composição química das coisas que formam o mundo, ele consegue transformá-las ou destruí-las livremente. Alquimistas vivem pela Lei da Troca Equivalente — uma lei que não vale apenas para a alquimia, mas também para a vida. Você pode transformar uma coisa em outra, mas não pode criar coisas do nada. Nada neste mundo vem de graça. Para conseguir uma coisa, você precisa dar outra em troca. Assim, o típico alquimista não acredita em milagres, não acredita em conquistas fáceis. Todas as coisas valiosas exigem sacrifício, exigem estudo e trabalho duro. Assim como qualquer conjurador arcano, o alquimista é um estudioso disciplinado, esforçado, sempre em busca de mais aprendizado para aperfeiçoar sua técnica. O alquimista não é ingênuo. Ele sabe que alguns sacrifícios podem ficar sem recompensa — você pode dedicar sua vida inteira a um objetivo, e nunca vê-lo realizado. Sempre existe a chance de falhar. Mas também é verdade que, sem nenhum sacrifício, existe apenas a CERTEZA de falhar.

-*Círculo Acelerado:* você pode traçar um diagrama arcano (conforme a vantagem Alquimia) como um movimento, em vez de uma rodada inteira.

-*Círculo Único:* escolha uma magia que seja capaz de lançar. Você pode levar consigo o diagrama necessário para lançar essa magia (conforme a vantagem Alquimia), em um pedaço de papel, gravado na roupa ou tatuado na pele, sem precisar traçá-lo outra vez. Essa magia escolhida pode ser lançada por metade do custo normal em PMs. Este poder pode ser adquirido mais vezes, cada vez para uma nova magia.

-*Mestre em Poções:* o alquimista paga metade do custo normal em Pontos de Experiência para fabricar poções (1 PE para cada 2 PMs exigidos pela magia).

Arcanante

O arcanantismo foi criado pelos elfos e disseminado pelo mundo, mas hoje em dia não são tão numerosos como há alguns anos. É comum ver um arcanante que também é feiticeiro ou mago, e decidiu desenvolver outras capacidades. Conjuradores de batalha, arcanantes possuem paixão por aventuras. Preferem causar dano aos inimigos suficiente para que não precisem se defender, investindo suas vidas no estudo e aprendizado de magias ofensivas. Apesar de optarem por uma mágica agressiva, é normal que consigam lançar algumas magias mais diversas e que possam ser úteis em alguma situação incomum.

Requisitos: Magia Elemental, Pontos de Magia Extras.

-*Fio do Arcanante*: O arcanante seleciona uma magia qualquer que cause dano e que conheça previamente. Sempre que lançar esta magia, ela causa 1 dado extra de dano Esta habilidade pode ser adquirida mais vezes, mas pra cada vez, o personagem deve escolher uma magia nova.

-*Golpe Dissipador*: O arcanante pode realizar um ataque que dissipa uma magia ativa sobre o alvo. O arcanante pode dissipar magias que possuam um custo mínimo em PMs igual a sua Hx5, ou seja, pode cancelar magias de até 5 PMs com H1; 10 PMs com H2; 15 PMs com H3 e assim por diante; e deve gastar um número de PMs igual ao necessário para lançar a magia. Os PMs gastos são perdidos mesmo que o ataque falhe. Não podem ser canceladas magias de duração permanente. Mas existem certas magias, como Chuva Congelante, que são permanentes até serem canceladas; nestes casos, estes poder vai funcionar. Para cada utilização deste poder, o arcanante dissipa apenas uma magia que esteja ativa no alvo; caso existam mais magias ativas, ele deve utilizar este poder novamente.

-*Magia Duradoura*: qualquer magia Sustentável lançada pelo arcanante sobre ele mesmo dura um número de turnos extras igual a sua própria Resistência.

-*Resiliência Arcana*: o arcanante pode substituir o dano recebido por PMs, na proporção de 2 PMs para cada 1 PV. Assim, ele pode gastar 12 PMs para evitar perder 6 PVs em um ataque, por exemplo, ou 6 PMs para evitar 3 PVs.

Aristocrata

-*Requisitos:* Riqueza

-*Poder Aquisitivo:* você paga metade do custo normal em Pontos de Experiência para comprar qualquer item mágico (você pode usar apenas seus PEs).

-*Influência:* com este poder, o Aristocrata recebe a perícia Manipulação.

-Popular: com este poder, o Aristocrata recebe a vantagem Boa Fama.

Arqueiro Arcano:

Requisitos: PDF2, Magia Elemental.

Ele usa apenas magias que possam causar ou aumentar o dano com seu arco e começa com apenas duas magias, Ataque Mágico e Aumento de Dano.

-*Mira Certeira* (é um poder passivo, não uma magia ativa, esse efeito é adicionado à cada ataque sem gastar PMs) O Arqueiro acerta pontos estratégicos do corpo do adversário. Caso cause pelo ao menos 1 de dano, o adversário deve fazer teste de R se falhar sofrerá um dos seguintes efeitos:

Sangramento: O alvo sangra de forma descontrolada perdendo 1 PV por turno até estancar o sangramento (teste fácil de medicina)

Paralisia: O alvo tem um dos membros paralisados, o que causa extrema lentidão, causando H-1(cumulativo).

Dor: O alvo sente-se incrivelmente dolorido, fazendo-o ficar com R-1(cumulativo).

O Arqueiro pode comprar todos os poderes de mira certeira, mas deve escolher usar apenas um por ataque.

Com vantagens que concedem mais magias, o Arqueiro deve escolher magias a seguir que podem ser aprimoradas, para cada 2 PEs gastos em alguma delas elas evoluem em 1 nível.

Flecha Congelante (Água):

Custo: Variante Duração: Instantânea. Alcance: Longo.

O Arqueiro concentra energia mágica na ponta de uma flecha. Ele ataca normalmente com PDF+H+1d (+bônus veja à frente) adicionando frio/gelo em seu dano e ainda um efeito extra: Se o jogador atingido pela flecha sofrer ao menos 3 pontos de dano, deve ser bem sucedido em um teste de R, se falhar, ficará congelado por 1 turno para cada LVL de magia. Além disso ela causa um dano diferente por LVL: LVL 1: +1 na FA(4PMs), LVL2: +2 na FA(6PMs), LVL3 +4 na FA (8PMs).

Flecha Flamejante (Fogo):

Custo: Variante. Duração: Instantânea. Alcance: Longo.

O Arqueiro concentra energia mágica em sua flecha. Ele ataca normalmente com PDF+H+1d (+bônus veja à frente) adicionando dano por calor/ fogo, além disso, se sofrer ao menos 3 pontos de dano, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de R, ou sofrerá 1PV de dano por turno durante 1d turnos, sem direito à testes para resistir. Bônus na FA: LVL 1:+3 na FA(5Pms) LVL2:+4 na FA (7PMs) LVL3: +6 na FA(15PMs)

Flecha Envenenada (Água):

Custo: Variante. Duração: Instantânea. Alcance: Longo.

O Arqueiro envenena a ponta de uma de suas flechas com um veneno mágico, ele ataca com PDF+H+1d e se causar ao menos 1PV de dano, adicione um dos seguintes efeitos: LVL 1: 2PVs por turno durante 1D turnos(4PMs.) LVL 2: 3PVs por turno durante 1 D turnos +1.(6PMs.) LVL3: 3PVs por turno durante 2D turnos +3.(9PMs.)

Arqueiro Elemental:

O arqueiro Elemental é um tipo de arqueiro que alem de usar arco e flecha também usa magia em seus ataques.Ele é meio mago por isso também ganha as magias iniciais do mago. As pessoas admiram muito essas habilidades, pois eles misturam flechas com a magia para dar um ataque mais eficaz, eles são muito respeitados por suas excelentes técnicas e por ajudarem as pessoas.

Requisitos: Magia Elemental, PDF2, Código de Honra dos Heróis

-*Flecha Glacial*: Com esse ataque o arqueiro elemental pode invocar uma flecha que quando atingi o inimigo alem do dano normal do ataque ele fará um teste de R caso falhe ele ficará congelado(mesmo efeito de paralisia),essa técnica gasta 2 PMs

-*Flecha trovão*: Quando o arqueiro elemental invoca essa técnica uma flecha em volta de raios atingirá o oponente causando FA+3.Essa técnica gasta 2 PMs

-*Flecha Explosiva:* Quando conjurada essa habilidade uma flecha muita poderosa atingirá o oponente, alem do dano normal ele ficará perdendo 1PVs por turno por causa das queimaduras e da dor.Essa técnica gasta 4 PMs.

Arquimago

Restrições: Arcano, ser capaz de lançar a magia Identificação.

-*Alcance Arcano:* com esta habilidade, o Arquimago pode lançar uma magia que possua Alcance “apenas ao toque” à até 9m de distância.

-*Domínio Elemental:* o Arquimago é capaz de alterar uma magia arcana durante sua conjuração, utilizando uma Magia Elemental diferente do utilizado na magia. Por exemplo, ele poderia conjurar uma Explosão de Fogo que cause dano sônico (Ar) em vez de dano por Fogo. O Arquimago não pode substituir um Elemento pelo seu oposto (o dano de um Ataque Mágico de Fogo não poderia ser substituído por Água).

-*Domínio de Área:* o Arquimago é capaz de alterar o espaço de efeito de magias de área. A alteração consiste em criar espaços dentro da área da magia que não serão afetados por seus efeitos. A dimensão mínima desses espaços é de 1,5m3. Por exemplo, um Arquimago conseguiria lançar uma Explosão que não afete o espaço onde seu aliado se encontra, evitando causar-lhe qualquer dano.

Assassino

Requisitos: Furtividade, Disfarce, Venefício (de Crimes); proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis e da Honestidade;

-*Ataque Mortal:* Atacando um alvo que já esteja envolvido em combate contra outro oponente (aliado do assassino ou não) ou qualquer oponente que esteja indefeso e não possa usar a sua Habilidade na FD, e conseguindo um acerto Crítico contra esse oponente, o inimigo morre automaticamente, se falhar em um teste de Armadura(como se fosse alvo de um ataque vorpal).

-*Flanquear:* quando o Assassino ataca um alvo que já esteja envolvido em combate contra outro oponente (aliado do Assassino ou não), esse alvo é considerado indefeso contra o Assassino.

-*Invisibilidade:* Se tiver invisibilidade seu custo para usa-la cai pela metade, ou seja você irá gastar 1 PM a cada 2 turnos que utiliza a invisibilidade e não 1 por turno como o normal.

-*Ataque Furtivo:* caso o Assassino consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Assassino pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso. Criaturas que, por algum motivo, não estejam “vivas”, ou que não possuam áreas vitais anatomicamente “normais” (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque. Caso o Assassino já possua uma habilidade similar (como a dos Ladrões), o bônus de FA+1d se acumula.

-*Bônus contra Venenos:* o Assassino, devido ao seu contato e treinamento com venenos, acaba tornando-se mais resistente aos seus efeitos. Ele recebe um bônus de +2 em todos os seus testes para resistir aos efeitos de venenos, naturais ou mágicos.

-*Mimetismo Sombrio:* o Assassino tem mais chances de esconder-se mesmo quando está sendo observado. Se ele estiver a até 3m de alguma sombra, ele pode tentar se esconder nela com um teste fácil de Furtividade. Ele não pode, porém, se esconder na própria sombra.

Atirador

Requisitos: PdF1 ; Furtividade (de Crime), Tiro Carregável

-*Tiro Múltiplo Aprimorado:* em vez de 1 PM por cada golpe, o Atirador gasta apenas 1 PM para qualquer quantidade de golpes por rodada ao usar o Ataque Múltiplo. Ele ainda deve seguir as demais regras desta vantagem. Exigências: Tiro Multiplo.

-*Trespassar:* se o Atirador tiver o Ataque Especial Tiro Penetrante, seu custo em PMs cai pela metade (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1PM.

-*Invisibilidade Aprimorada:* Se o Atirador possuir a vantagem invisibilidade, eu custo em PMs cai pela metade (arredondado para cima). Portanto, cada dois turnos usando a invisibilidade custam 1PM.

-*Ataque Especial Progressivo*: Se o Atirador possuir a vantagem Ataque Especial, pode comprar mais este complemento.

Ataque Especial Progressivo (variável)
Devido ao seu constante treinamento você sempre esta melhorando o seu Ataque Especial e desenvolvendo tecnicas que o torne mais poderoso.

Ataque Especial 1 (10 Pts): +3 FA requisitos Ataque Especial.Custo 2 PMs.
Ataque Especial 2 (20 PEs): +5 FA requisitos Ataque Especial 1.Custo 4 PMs.
Ataque Especial 3 (30 PEs):+7 FA requisitos Ataque Especial 2. Custo 6 PMs.
Ataque Especial 4(40 PEs): +9 FA requisitos Ataque Especial 3. Custo 8 PMs.
Ataque Especial 5(50 PEs):+11 FA requisitos Ataque Especial 4. Custo10 PMs.

Cada ataque tem como pré-requisito todos os anteriores.

Mesmo após comprar todos os ataques, você ainda pode usar os antigos (que custarão menos) sempre que quiser.

Baloeiro Góblin

Requisitos: Goblin, Genialidade, Arena (Céus), Máquinas

-*Balão Goblin:* o baloeiro possui um veículo voador próprio. Em termos de jogo, é um Aliado mecha em escala Ningen, com a vantagem Vôo (construído pelo jogador com aprovação do mestre). Um balão goblin com H0 pode ser pilotado e comandado apenas internamente; um balão com H1 ou mais pode seguir ordens de seu piloto.

-*Combate Aéreo:* enquanto está voando por quaisquer meios, o baloeiro ganha H+2 por sua Arena mesmo quando seus oponentes estão em terra.

-*Queda Suave:* o baloeiro goblin já despencou tantas vezes que se tornou extraordinariamente resistente a quedas. Ele sempre recebe o dano mínimo possível por quedas (por exemplo, 3 em 3d).

Bárbaro

Requisitos: F3, Sobrevivência, Inculto.

-*Fúria Guerreira*: O Bárbaro pode invocar a magia Fúria Guerreira, apenas sobre ele mesmo, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica, mas custará 2 PMs.

-*Fúria Bárbara:* gastando 2PMs, o bárbaro pode invocar uma fúria que oferece F+2, R+1 (aumentando seus PVs e PMs proporcionalmente) durante um número de turnos igual à sua Resistência (após receber o ajuste). Bárbaro ainda ficará esgotado após usá-la.

-*Sem Fadiga:* o Bárbaro pode consumir 1PM a menos quando evoca sua Fúria. Exigências: R2 ou mais.

-*Fúria Maior:* com este poder, a Fúria concede F+2 e H+2, porém o Bárbaro ainda ficará esgotado após usá-la. Exigências: Sem Fadiga.

-*Fúria Incansável:* o Bárbaro não recebe mais as penalizações de Força, Habilidade e PdF após ter entrado em Fúria. Exigências: Fúria Maior, ou Fúria Bárbara.

Bardo

Requisitos: Artes e Manipulação ou Crime

-*Magias de Bardo*: o bardo pode escolher três magias da escola Elemental (espírito) e lançar essas magias mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, ele paga metade do custo normal em PMs para lançar essas três.

-*Conhecimento de Bardo:* Você é uma pessoa culta, viajada e vivida. Com um teste de Habilidade, pode lembrar-se de histórias, heróis, vilões, criaturas, lugares e objetos famosos. (Especial: se você é nativo de Fortuna e possui o tanlento nativo "Conhecimento de Lendas", então recebe um bônus de +2 nesse teste - mas pode fazer apenas um teste ara cada história de que queira lembrar)

-*Proteção de Tanna-Toh*: todos os bardos são abençoados pela deusa do conhecimento. Matar um bardo atrai a fúria da deusa, juntamente com uma Maldição das Trevas, no valor de -1 ponto, a ser definida pelo mestre.

Beserker

Requisitos: F3, H2, Fúria, Má Fama

-*Fúria Imortal*: enquanto sua Fúria durar, o Berzerker pode permanecer lutando mesmo depois de ter seus PVs reduzidos a 0. Seu Teste de Morte só será feito após o término dos efeitos da Fúria.

-*Fúria Intimidadora*: enquanto estiver em Fúria, o Berzerker pode escolher um adversário a até 10m dele e tentar intimidá-lo. Caso o adversário escolhido não tenha sucesso em um teste de R-1 ele ficará abalado e receberá uma penalidade de -2 na FA e de -1 em seus outros testes. Se o teste for bem sucedido, o adversário ficará imune a essa habilidade por um dia. Criaturas imunes a medo ou cegas não são afetadas por essa habilidade.

- *Fúria em Massa*: o Berzerker pode influenciar seus aliados com sua Fúria quando ele estiver sob os efeitos da mesma. Enquanto ele usar a habilidade, todos os seus aliados em um raio de 3m ganham os benefícios e malefícios da Desvantagem Fúria. Aqueles que não querem ser afetados devem ter sucesso em um teste de R-1. Os efeitos da Fúria permanecem nos aliados por um número de turnos igual ao valor de Resistência do Beserker.

Bruxo

Requisitos: Patrono, Devoção (obedecer a seu patrono), Arcano.

-*Aliado Demoníaco:* o bruxo recebe um Aliado demônio feito pelo mestre seguindo as regras normais da vantagem.

-*Especialista em Invocações*: um bruxo é um exímio invocador. Você sempre gasta metade dos PMs necessários para as magias de Invocação.

-*Magia do Fogo:* o poder destrutivo das chamas é muito atraente para os bruxos. Recebe a vantagem Elementista do Fogo.

-*Magia Poderosa:* Devido a sua ligação sobrenatural com o seu amo o Bruxo recebe como benefício um redutor de -1 PM (até o mínimo de custo de 1 PM por magia) em todas as magias que ele realizar.

-*Magia Livre:* o Bruxo devido a sua devoção com o seu patrono, você aprende a lançar magias sem precisar pronunciar sons e gestos, podendo assim lançar magias mesmo que esteja paralisado(mas não inconsciente). Acredita-se que não seja o Buxo que lança a magia mas sim o seu patrono que o esta lançando uma magia através de seu protegido.

Bucaneiro

Requisitos: Crime, Arena (em navios) e Sobrevivência no Mar,

-*Flanquear:* quando o bucaneiro ataca um alvo que já esteja envolvido em combate contra outro oponente (aliado do Bucaneiro ou não), esse alvo é considerado indefeso contra o Bucaneiro.

-*Mestre em Escaladas*: o bucaneiro move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas em navios, mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, ele sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

-*Evasão:* caso seja atacado por um ataque de área,como o sopro do dragão, um teste de H (normal),se obtiver sucesso reduz o dano pela metade.

Caça-Magos

Em um mundo repleto de magia e de forma tão fácil de ser conseguida, não é de se espantar que muitos a usem para o mal, Necromantes, Lichs, Dragões, ou qualquer outro mago do tipo podem acabar tentando usar seus dons para dominar reinos ou se tornar cada vez mais forte, e é contra esses seres muitas vezes ditos "invencíveis" que os Caça-Magos foram criados, uma tropa de soldados treinados para combater qualquer tipo de criatura usuária de magia usando habilidades sobrenaturais capazes de cancelar efeitos mágicos e drenar a força arcana de alguém atacado, por isso, não podem usar magia de nenhuma forma, o que não os torna menos poderosos. Existem muitos grupos de Caça-Magos pelo mundo, dizem que sempre onde um mago ou criatura mágica tirana esteja, haverá um caça-mago esperando o melhor momento pra derrotá-la, os mais comuns são Anões e Humanos, porém existem de Meio-ogros até elfos nesses grupos, geralmente portando armaduras e armas pesadas já que magos são naturalmente frágeis fisicamente, principalmente quando não podem usar magia. Se em um mundo com tanta magia os magos são considerados os mais fortes, os Caça-Magos são aqueles que não permitem que esse poder suba suas cabeças, nem que pra isso tenham que arrancá-la de seus corpos.

Requisitos: R1, F1, Resistência à Magia, Interferência Mágica, não podem usar qualquer tipo de magia, vantagem ou desvantagem ligada a tal, porém ainda podem gastar PMs de outras formas

- *Interferência Mágica superior:* Caça Magos se baseiam em lutas corpo-a-corpo contra seres que usam magia, e após um treinamento intensivo conseguem melhorar e intensificar suas auras de interferência mágica, fazendo com que se tornem muito temidos por qualquer utilizador de magia. Qualquer mago em uma área de Interferência mágica superior deve gastar o dobro dos seus PMs em magias independente de qualquer vantagem que tenha e rolar 1d6 antes de qualquer magia, resultados impares serão considerados falhas e a magia não surtirá efeito e mesmo assim continuará gastando seus PMs, não é permitido anular esse efeito

- *Sentir Magia*: Caça Magos tem seus sentidos apurados para perceber magias e manifestações arcanas, eles são considerados sobre o efeito da magia "Detecção de Magia" o tempo inteiro sem custo de PMs

- *Destruir Magia:* A Habilidade mais temida dos Caça-Magos, eles podem concentrar sua força de vontade em um ataque que ao contrário de ferir, drena a Magia de um alvo. O funcionamento do ataque é como um golpe comum, porém o dano será descontado nos PMs do alvo e não nos PVs, "Destruir Magia" pode ser usado um numero de vezes igual a R+2 vezes por dia. Exigência: Sentir Magia

Caça-Premios

Requisitos: F1, H2, Interrogatório, Rastrear e Furtividade

-*Bônus de Alvo*: o Caça-Prêmios recebe um Bônus de Alvo igual a H+2 em todos os testes de combate (apenas quando luta pessoalmente contra seu alvo atual) e em todos os testes de Perícias/Especializações (quando envolvem seu alvo atual). Em caso de perseguir um grupo pequeno ou grande, o Bônus de Alvo cai para H+1.

-*Mover-se como o Vento*: o Caça-Prêmios passa a ignorar a Penalidade de Habilidade imposta por armaduras no cálculo do Movimento e em testes de Furtividade

-*Rastreio Aprimorado*: com esta habilidade (e com o teste adequado), o Caça-Prêmios sempre consegue encontrar o rastro de uma criatura, mesmo que esta esteja sob influência da magia Despistar.

Capanga

Requisitos: F1, A1, Patrono (seu Chefe Criminoso) proibido para Halflings, Goblins, Gnomos e Fadas,

-*Presença Aterrorizante:* Todos os personagens que tiverem o valor de Resistência menor que o valor de Força do Capanga e falharem num teste de resistência, sofrem um redutor de H-1 devido ao medo durante todo combate com o Capanga.

-*Crime:* Se tiver a vantagem crime recebe um Bônus de H+1 sempre que usar esta perícia.

Cavaleiro

Requisito: H2, Cavalgar, doma e nobreza.

-*Montaria*: Recebe Aliado exemplo: Cavalo de Guerra: F2, H 1 R2, A1, PdFO, Aceleração, Inculto, Modelo Especial.

-*Recursos:* O Cavaleiro começa, com o dobro do dinheiro inicia.

-*Investida:* Um Cavaleiro pode se aproximar o inimigo galopando a grande velocidade para realizar, com sua lança, um ataque em carga, a FA será (FA=F(Cavaleiro) +F(Cavalo) + H + 1d). Exigências: Montaria

-*Investida Mortífera:* O cavaleiro é capaz de realizar uma investida mais poderosa 1 vez por dia ele pode utilizar a investida mortífera que dobrar a força do cavaleiro para determinar o dano.Esse poder pode ser comprado mais de uma vez para determinar as utilizações diária(1 ponto). Exigências: Investida.

Cavaleiro da Luz

Requisitos: F2, H2, Devoto (Khalmyr), Doma, Montaria, Código de Honra dos Heróis, da Honestidade e de Khalmyr (veja a seguir); deve integrar a Ordem da Luz.

Codigo de Honra de Khalmyr (-1): Jamais desobedecer às ordens de um superior, julgar qualquer pessoa pela aparência — e sim por seus atos ou seu caráter, nunca possuir itens mágicos como armas, armaduras ou amuletos

-*Força da Justiça:* Os ataques baseados em Força (mas não Poder de Fogo) de um Cavaleiro da Luz são sempre considerados mágicos quando ele enfrenta um inimigo maligno (que não possua nenhum Código de Honra ou que possua Insano: Homicida).

-*Vitória da Ordem:* por lutar e defender ideais nobres e elevados, os Cavaleiros da Luz sabem como combater o caos de forma eficaz. Até 3 vezes por dia, o Cavaleiro ganha um bônus de FA final +1d quando ele lutar contra criaturas malignas ou que estejam nitidamente agindo contra a lei. Se usada contra alguém que não seja maligno ou que esteja agindo de acordo com as leis locais, a habilidade não surte efeito, mas conta como um uso.

-*Herói do Povo:* as pessoas comuns consideram o Cavaleiro da Luz um amigo, aliado e defensor. Com essa habilidade, Cavaleiros da Luz recebem Boa Fama e um bônus de +1 no testes de Atuação, Diplomacia e Interrogatório.

-*Escudo da Ordem:* o Cavaleiro consegue se imbuir de uma parcela maior do poder de seu deus, que deve ser usada para proteger os inocentes. O Cavaleiro pode, uma vez por dia, lançar em outra pessoa a magia Armadura Extra contra algum tipo de dano (exceto Força, PdF e Magia/Armas Mágicas). O tipo de Armadura Extra deve ser escolhida antes de lançar a magia. Esta habilidade não consome PMs e seu efeito permanece por 1d+2 turnos

Combatente

Requisitos: A1 e F1 ou PdF1

-*Ataque Especial:* uma vez por dia, o combatente pode usar esta manobra ou vantagem (caso a possua) sem gastar Pontos de Magia.

-*Ataque Múltiplo:* uma vez por dia, o combatente pode usar esta manobra ou vantagem (caso a possua) sem gastar Pontos de Magia.

-*Tiro Múltiplo:* uma vez por dia, o combatente pode usar esta manobra ou vantagem (caso a possua) sem gastar Pontos de Magia.

Combatente Mágico

Requisitos: Uma vantagem mágica, só pode conjurar magias para causar ou proteger contra dano.

-*Magia Versátil:* o Bruxo pode escolher três magias que não pertençam à sua escola. Você ainda deve atender quaisquer outros pré-requisitos dessas magias.

-*Combate Arcano:* ao conjurar suas magias, o mago de combate sempre paga metade dos PMs. Caso tenha alguma outra vantagem que reduza o custo de suas magias (como Elementalista), você continuará pagando -2PMs para utilizá-las, com um custo mínimo de 1PM por efeito.

-*Duelo Mágico:* um mago de combate pode gastar seu movimento para receber FA+2 em seu próximo ataque mágico contra um único oponente. Além disso, gastando +2 PMs neste mesmo ataque, o ataque ignora a Armadura do alvo.

-*Recuperação Mágica:* você sofre apenas metade de qualquer dano causado por magia.

-*Resistência Guerreira*: sempre que uma magia exige algum teste ou requisito baseado em Habilidade (por exemplo, ter Habilidade superior à Resistência do alvo), o guerreiro mágico pode escolher substituir sua Habilidade por Força + Armadura. Então, se ele tem F3, H4 e A5, sua Habilidade efetiva para magias será 8 (F3 + A5).

Destroyer

Requisitos: R3, Energia Extra, Alvo.

Alvo (-1)

Seu personagem sempre provoca os oponentes em combate, e eles tendem a mirar o ataque nele, ao invés de seus companheiros. Sempre que entra em combate, seu personagem passa a provocar com ofensas ou gestos todos os inimigos no campo de batalha. Mesmo que haja algum aliado seu lhe auxiliando em combate, a maioria dos oponentes irá mirar os ataques em você, em números se traduz que pelo menos 60% (arredondado pra cima) dos inimigos irão atacar o seu personagem. Eles só irão atacar seus companheiros, após terem vencido ou eliminado o seu personagem. Apenas personagens “Tanques” podem adquirir esta desvantagem.

Ataque Múltiplo Aprimorado: em vez de 1PM por cada golpe, o Destroyer gasta apenas 1 PM para qualquer quantidade de golpes por rodada ao usar o Ataque Múltiplo. Ele ainda deve seguir as demais regras desta vantagem. Exigências: Ataque Múltiplo

Combate Múltiplo: O Destroyer se sente mais a vontade lutando contra muitos inimigos e recebe +1 em FA, FD, e qualquer teste enquanto estiver lutando em desvantagem numérica.

Carga de Cobertura: o Destroyer desfere uma estonteante quantidade de ataques com intuito de cobrir os seus aliados, propiciando a estes o tempo necessário para fugir, executar magias e preparar ataques. Enquato utiliza estes ataques, o Destroyer, causa dano mínimo em seus adverários (o menor dano possível nas suas jogadas de FA) mas em compensação o seus inimigos ficam tão focados em lutar com o ele que não prestarão atenção nos seus inimigos que propiciando a estes um tempo para fazer o que for necessário. O Destroyer pode executar essa manobra em um numero de inimigos igual a sua H. Custo 1PM por turno.

Detetive

Requisitos: Investigação, H2.

-*Discernir Mentiras:* o personagem é capaz de sentir quando alguem está mentindo, percebendo pelo tom da voz, suor na testa, movimento do corpo, etc. ele recebe +2 nos testes de investigação para perceber que alguem esta mentindo ou o alvo sofre penalidade de -2 no teste de manipulação quando mentir para o personagem.

-*Clima de desconfiança:* o detetive pode ao chegar em um local cheio de pessoas (uma taverna, por exemplo) fazer um teste de investigação com dificuldade variando de acordo com o tamanho do lugar e numero de pessoas presentes(+2 para lugares pequenos e vazios até -2 para lugares grandes e cheios) se for bem sucedido o detetive "sente" qual pessoa é a mais suspeita e mais indicada a fornecer maiores informações.

-*Mestre dos Disfarces:* o detetive sabe se disfarçar como ninguem para obter informações de seu caso, ele recebe bonus de +2 nos testes de disfarce, qualquer pessoa que tente descobrir o disfarce sofre penalidade de -2.

-*Manha:* o detetive sabe quem procurar nas ruas para obter melhores informações, ele conhece o submundo melhor que os bandidos, recebe bonus de +2 em testes para obter informações sobre seu caso.

-*Lógica:* o detetive pode fazer um teste de investigação durante a luta, com penalidade igual a H do alvo, se conseguir ele receberá bonus de +2 na FA e FD e esquivas contra esse alvo

Dungeon Crowler

Requsitos: H2; Sobrevivência em Cavernas; Furtividade; Armadilhas.

-*Sentido para Tesouros*: ao custo de 1 PM, o Dungeon Crawler pode pressentir se algum tesouro de 1.000 peças de ouro ou mais está por perto. Ele pressentirá se esse tesouro se encontra a uma distância de até Hx20m dele. Ele não saberá a natureza exata do tesouro, apenas a distância e direção que ele se encontra. Se houverem mais tesouros, ele pressentirá apenas o de maior valor.

-*Esgueirar-se*: esta habilidade permite ao Dungeon Crawler esgueirar-se através de fendas, barras de prisões e outros locais apertados que normalmente impediriam a passagem uma outra criatura de igual tamanho e massa. Usar esta habilidade é considerada uma ação parcial e consome 2 PMs.

-*Sexto Sentido para Armadilhas:* com esta habilidade, o Dungeon Crawler recebe um bônus de H+1 quando esquiva de armadilhas e FD final +2 para absorver o dano causado pelas mesmas.

Espião

Requisitos: F2, H2, Lábia, Diplomacia (de Manipulação), Disfarce, Falsificação, Furtividade e Interrogatório (de Investigação).

-*Camuflagem:* O Espião pode comprar Invisibilidade por 1 ponto (se já tiver esse beneficio a vantagem sai de graça), e um bônus de +2 em testes de Furtividade.

-*Ataque Furtivo*: caso o Espião consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Espião pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque. Caso o Espião já possua uma habilidade similar (como a dos Ladrões), o bônus de FA+1d se acumula.

-*Atrapalhar Detecção:* o Espião passa a emitir uma interferência que impede que seus objetos mágicos sejam descobertos pela magia Detecção de Magia ou efeito similar. Usar esta habilidade no turno consome 1 Ponto de Magia e é uma ação parcial.

-*Armadura Mental:* o Espião pode lança a magia Armadura Espiritual, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica pelo custo normal de PMs.

Feiticeiro Vermelho

Requisitos: A3, R4, Insano, Arcano, Resistência à Magia, Má Fama, Kit Feiticeiro com todos os poderes, proibido para Magos (exceto Feiticeiros), Construtos, seres incorpóreos (como Fantasmas) e qualquer personagem com um Código de Honra (exceto da Área ou Ninja), o personagem deve ter contraído a doença

-*Familiar Coral:* o Feiticeiro Vermelho pode conjurar um Familiar da mesma forma que um Feiticeiro comum (e os mesmos permitidos), porém essa criatura será uma Fera-Coral. Um Familiar Coral possui presas ou garras maiores (FA +1) e seu couro enrijecido pelas crostas de coral (A+1). Caso o personagem já possua um Familiar, este será contaminado pela Praga através do vínculo com seu mestre, e então transformado em uma Fera-Coral.

-*Punhos de Coral:* o Feiticeiro Vermelho pode produzir perigosas formações coralinas sobre os punhos. Ele recebe Arma Viva e pode incluir dano por Corte aos seus ataques desarmados (baseados em Força). Ele é também um portador da Praga e, ao custo de 1PM, será capaz de transmiti-la com esses ataques (a vítima deve passar em um teste de Resistência para evitar a doença).

-*Magia Contagiosa:* as magias ofensivas do Feiticeiro Vermelho, além de provocar o efeito normal, podem ser transmissoras da Praga. A vítima sofre os efeitos normais da magia e deve também fazer um teste de Resistência para evitar a doença, esta habilidade consome 1 PM a mais do que o custo normal da magia lançada.

Gladiador

Todo Gladiador pode comprar Arena e Boa Fama por metade do custo total (ou seja, 1 ponto por ambas).

Requisitos: F2, H2, Acrobacia, Intimidação, Adaptador e Torcida.

-*Cansar o Oponente*: durante o combate, você pode cansar seu adversário. Você precisa acertar seus ataques durante 3 turnos seguidos (ou acertar um Ataque Múltiplo triplo ou superior em um turno). Após o terceiro ataque, seu adversário deve fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, ele sofre 1d3 pontos de dano extra (que não podem ser absorvidos pela FD), devido ao cansaço, podendo cair inconsciente. O teste de Resistência recebe redutor cumulativo de -1 a cada turno acima do terceiro ataque no mesmo oponente. Se o ataque falhar em um dos turnos, a contagem volta a zero.

-*Golpe de Sangramento*: você pode realizar ataques que causem perda extra de sangue. Quando o personagem acerta um ataque com uma arma que cause dano por Corte, o ferimento causado irá sangrar até ser curado (com magia ou teste de Perícia/Especialização adequada) ou durante 1d turnos. A cada turno sangrando, o alvo perde 1 Ponto de Vida. Em caso de mais ataques, seus efeitos são cumulativos. Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque. Usar esta manobra considera-se uma ação completa e consome 1 Ponto de Magia.

Guarda

Requisitos: H2, Arena (sua própria cidade, vila ou aldeia), Devoção (redutor de -1 em todas as Características quando está fora de sua cidade, vila ou aldeia)
-*Conhecimento do local:* + 3 um em perícias que envolva o seu local de trabalho.

-*Fervor da Torcida:* Se o Guarda tiver a vantagem torcida lhe ganhará Bônus o maiores H+2 e impõe H-2 ao oponente (se ele falhar em um teste de Resistência).

-*Arena Aprimorada:* Você tem H+3 sempre que esta na sua arena.

Guardião

Requisitos: F1, A2, H1, Deflexão, Protegido Indefeso, Fúria

-*Escudo Vivo:* o Guardião pode escolher se colocar na frente de seu protegido para tomar o dano de um ataque em seu lugar. A qualquer momento, se você estiver a até 1,5m de seu protegido e este sofrer um ataque, você poderá trocar de lugar com ele e tentar absorver o ataque recebido com sua FD. Você deve declarar que irá realizar esta manobra antes que o atacante role a FA.

-*Deflexão Aprimorada:* com esta habilidade, o Guardião evita de maneira ainda melhor que seu protegido seja atingido por projéteis. Se o Guardião estiver posicionado em frente a seu protegido para evitar um ataque e este sofrer um ataque baseado em PdF, o Guardião poderá se valer de sua Deflexão, com um custo em PMs reduzido em 1 e ela oferecerá um desvio extra, mesmo ultrapassando o valor de Habilidade do personagem (um Guardião com H3 poderia desviar até 4 projéteis).

-*Fúria:* uma vez por dia, em situações de perigo para o seu protegido, o Guardião pode invocar um tipo de fúria incontrolável que aumenta sua força, mas também rouba sua razão e bom senso. O Guardião enfurecido é favorecido em combate. Durante a fúria ele luta melhor (H+1, F+1 e PdF+1, cumulativo com os efeitos da desvantagem Fúria), mas não pode pensar claramente, atacando o inimigo que está ameaçando seu protegido. Além disso, o Guardião em fúria jamais pode se esquivar, usar magia, usar um Ataque Especial, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem que utilize PMs ou conceda quaisquer benefícios em combate. O efeito dessa Fúria dura até o fim do combate; o Guardião enfurecido fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de -1 em Força, Habilidade e PdF durante uma hora (Também cumulativo).

Guerreiro

Requisitos: F1, A2.

- *Atravessar:* quando o guerreiro consegue reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo-a-corpo, ele pode imediatamente fazer um novo ataque contra outro oponente, com a FA igual ao anterior (não é preciso rolar o dado).

-*Fortificação:* quando o guerreiro recebe um acerto crítico, ele tem direito a um teste de Armadura. Se tiver sucesso, o acerto crítico é anulado e ele recebe apenas dano normal.

Guerreiro da Velocidade

Restrições: H3, Aceleração, Ataque Múltiplo, Especializações (Acrobacia, Corrida e Saltos).

Certos artistas marciais aprendem a controlar seu corpo para conseguir fazer feitos extraordinários como andar pelas paredes, se apoiar em apenas um dedo, ou quebrar obstáculos de tijolos usando um poderoso golpe rápido. Outros acabam se especializando numa única virtude especial, podendo esta ser o ataque, a defesa, o contra-ataque... Alguns optam por transformar seu corpo em uma máquina de velocidade. Estamos falando dos guerreiros da velocidade. Identificar um guerreiro da velocidade não é difícil; eles quase sempre lutam desarmados, confiando apenas nos punhos como armas leais, e são capazes de verdadeiros milagres, como correr na vertical (ou mesmo pelo teto!) indefinidamente, saltar tão alto a ponto de quase voar, e até mesmo acompanhar meios de transportes ultra velozes apenas correndo. Sem dúvida as maratonas são proibidas para estes guerreiros, que as concluiriam em poucos minutos... A personalidade de um guerreiro da velocidade geralmente é explosiva e apressada, assim como o seu metabolismo; por estar sempre em movimento (e em MUITO movimento), um destes velocistas costuma comer bem mais que o normal e em uma frequência bem maior que os outros. É muito difícil para qualquer inimigo enfrentar um guerreiro da velocidade e sair ileso. Eles são mestres em pegar alvos desprevinidos, desviar de golpes impossíveis e quase sempre conseguem fugir — sim, por que não? — quando aparecem adversidades perigosas demais mesmo para eles.

-*Mestre da Esquiva*: Você esquiva de forma excepcional de quaisquer ataques que sejam lançados contra você. Se optar por não realizar um movimento naquela rodada (uma vez que, com Aceleração, você tem direito a dois movimentos), você recebe um acréscimo de +2 em sua Habilidade para esquivas (cumulativo com

quaisquer vantagens).

-*Ataque Duplo:* Sua capacidade de movimentação engana até mesmo sua limitação em golpear o alvo. Gastando apenas 1 PM você pode converter o seu movimento extra proveniente de Aceleração em um ataque normal, atacar duas vezes e ainda se mover, no mesmo turno!

-*Quebra de Resistência:* Seu metabolismo é adaptado à sua realidade de velocidade. Você quase nunca se cansa quando se movimenta, sendo sua velocidade normal e máxima serão sempre calculadas apenas por sua Habilidade e você NUNCA se cansa correndo!

-*Destreza Descomunal:* Seu cérebro é adaptado para funcionar a potência máxima sempre que você realiza algo que envolva coordenação motora e velocidade, o que faz de você um esportista fenomenal. Você recebe H+2 em testes da perícia Esportes e em testes envolvendo agilidade e destreza (ex: Abrir Fechaduras (Crime).

-*Golpe-Barreira:* Você consegue ver com perfeição os golpes de seu inimigo, como se tudo fosse desacelerado em relação a você. Ao receber um ataque você pode gastar 1 PM e imediatamente realizar um ataque contra o oponente; faz-se uma disputa de ataques (FAxFA) e caso a sua FA seja maior, a diferença é descontada diretamente dos PVs do inimigo; caso a sua seja menor, é você quem tem os PVs descontados em valor igual à diferença de FAs. Este poder possui este nome porque, na realidade, é o seu ataque que neutraliza o golpe do inimigo, atingindo-o antes que você seja atingido.

-*Combo:* Seus golpes são extremamente rápidos — de maneira que muitas vezes parecem um só! Este poder é extremamente mortal, e deve ser utilizado com muita cautela, pois causa muito cansaço até ao mais poderoso guerreiro. Você pode realizar um Ataque Múltiplo com mecânica diferente: nesta versão, você gasta 5 PMs por ataque, incluindo o primeiro, e despreza sua Força em cada rolagem de FA, que será apenas H+1d. No entanto, todos os ataques somados, como se fossem um só, e o oponente rola apenas uma Força de Defesa para absorvê-los! Realizar um Combo, no entanto, é extremamente cansativo. Se chegar a 0 PMs devido ao uso deste poder, você deve fazer um teste de Resistência para não desmaiar de cansaço por 1d horas. Ao final de uma batalha em que tenha usado Combo, você recebe um redutor de –1 em todos os atributos (não alterando seus Pontos de Vida ou Magia) até descansar. Caso use Combo mais de uma vez por combate, os redutores são cumulativos!

Ladino

Requisitos: Crime, Esportes ou Manipulação

-*Flanquear:* quando o ladino ataca um alvo que já esteja envolvido em combate contra outro oponente (aliado do ladino ou não), esse alvo é considerado indefeso contra o ladino.

-*Mestre em Escaladas:* o ladino move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas, mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, ele sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Ladrão

Restrições: H2, Crimes.

-*Camuflagem:* O Ladrão pode comprar Invisibilidade por 1 ponto (se já tiver esse beneficio a vantagem sai de graça), e um bônus de +2 em testes de Furtividade.

-*Ataque Furtivo:* caso o Ladrão consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Ladrão pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso. Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.
Essa habilidade pode ser comprada até três vezes, sendo que a cada compra, acrescente +1d extra à FA final quando realiza esta manobra.

-*Sentido para Armadilhas:* o Ladrão recebe um bônus de H+1 quando esquiva de armadilhas e FD final +2 para absorver o dano causado pelas mesmas.

Lenhador de Tollon

Requisitos: F2, H2; Alpinismo, Sobrevivência (florestas),apenas nativos de Tollon, deve sempre utilizar qualquer tipo de machado como arma; caso decida trocar de arma, seu redutor será de F-2 e PdF-2 em vez do -1 normal; caso possua Adaptador, sofre redutor de F-1 e PdF-1.

-*Machado Voador:* o Lenhador de Tollon pode arremessar qualquer tipo de machado com tal maestria que este sempre irá retornar às suas mãos, acertando ou não o alvo. O Lenhador que optar por arremessar seu machado deve substituir seu valor de Força no cálculo da FA pelo seu PdF. O atributo Alcance do machado recebe um bônus de +3m e pode atingir a distância máxima permitida pelo PdF do Lenhador

-*Acerto Crítico Aprimorado:* usando esta habilidade, o Lenhador ganha um bônus de +1d na FA quando consegue um Acerto Crítico utilizando sua arma escolhida. É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de rolar a Força de Ataque. Consome 1 PM.

-*Machado Vorpal:* o Lenhador deve escolher um tipo de machado que saiba usar; o machado escolhido receberá o atributo Vorpal, mesmo sendo uma arma comum. Caso o machado escolhido já seja uma Arma Especial Vorpal, esta habilidade concede um bônus extra de +1 (cumulativo com o bônus da Arma Especial Vorpal)

Lutador de Rua

Requisitos: F2, H2, Intimidação, Lábia, Arena, Ataque Especial (qualquer tipo).

-*Rapidez na Luta:* o Lutador de Rua recebe um bônus de +1 em suas jogadas de Iniciativa, e para perceber ataques supresas.

-*Sabedoria das Ruas:* o Lutador de Rua sabe como se virar em ambientes urbanos perigosos. Ele recebe um bônus de +2 em testes de Interrogatório e Lábia quando atua nesse tipo de ambiente.

-*Ataque Furtivo:* caso o Lutador de Rua consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Lutador de Rua pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado. Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque. Caso o Lutador de Rua já possua uma habilidade similar (como a dos Ladrões), o bônus de FA+1d se acumula.

Matador de Dragões
Todo Matador de Dragões recebe +1 em testes de Pericias quando envolvem Dragões e criaturas aparentadas.

Requisitos: F2, H3, Idioma dracônico(de Idiomas), Primeiros- Socorros (de Medicina), Rastreio (de Sobrevivência).

-*Inimigo de Dragões:* o Matador de Dragões recebe um bônus de H+2 (para Esquivas, FA e Iniciativa) quando luta contra dragões e criaturas aparentadas. Esse bônus se acumula com aquele possuído por Rangers que escolhem dragões como inimigos tradicionais.

-Evasão Extraordinária: com esta habilidade, um Matador de Dragões recebe metade do dano causado pelo sopro de um dragão mesmo que não passe em seu teste de Esquiva. Caso o teste seja bem sucedido, ele não recebe dano algum. Funciona apenas se ele estiver usando uma armadura leve ou se estiver sem armadura.

-Aura de Coragem: um Matador de Dragões torna-se imune às magias e habilidades de medo que dragões possam possuir. Aliados que estejam a até 3m dele recebem +2 de bônus para resistir ao medo.

Matador de Gigantes

Todo Matador de Gigante recebe +1 em testes de Pericias quando envolvem Gigantes.

Requisitos: F2, H2, Acrobacia, Idiomas (gigante), Inimigo (gigantes)

-Inimigo de Gigantes: o Matador de Gigantes recebe um bônus de H+2 (para Esquivas, FA e Iniciativa) quando luta contra gigantes. Esse bônus se acumula com aquele possuído por Rangers que escolhem gigantes como inimigos tradicionais.
-Guerreiro Astuto: o Matador de Gigantes recebe um bônus de +1 em Esquivas e FD+2 quando luta contra gigantes. Ele não ganha esses bônus se estiver usando armaduras pesadas ou se, por algum motivo, perder seu valor de Habilidade no cálculo da FD.

-Ataque Irritante: ao custo de 1PM, o Matador poderá, se acertar um ataque corpo-a-corpo em um gigante, deixá-lo abalado durante um turno. O gigante nesse estado recebe uma penalidade de -2 em sua Força de Ataque. O Matador de Gigantes deve anunciar que está usando essa habilidade antes de realizar o ataque

Matador de goblinóides:

Todo Matador de goblinóide recebe +1 em testes de Pericias quando envolvem Goblinóides.

Requisitos: F2;H1; sobrevivência; inimigo (Humanóides)

-Fúria Guerreira: semelhante a do bárbaro

-Bônus de dano: +2 na FA contra globinóides (orcs e ogres também).

-Rugido guerreiro: semelhante ao explusar youkai do clérigo só que afeta apenas globinóides (orcs e ogres também)

-Crítico Aprimorado: Semelhante ao do ranger afetando apenas goblinóides, orcs e ogres

Mestre das Armas

Requisito: F2, H2, Armeiro (Especialização de Artes ou Máquinas), Intimidação; Arma Especial

-Acerto Crítico Aprimorado: usando esta habilidade, o Mestre-de-Armas ganha um bônus de +1d na FA quando consegue um Acerto Crítico utilizando sua arma escolhida. É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de rolar a Força de Ataque. Consome 1 PM.

-*Supremacia em Arma:* o Mestre das Armas recebe um bônus de +2 em sua FA quando usa a arma escolhida. Esse bônus acumula-se com qualquer outro que ele já possuía por usar a arma em questão.

Mestre de Iaijustsu

Sempre que entra em combate, o Mestre Iaijustsu faz um teste de H+1 para seu primeiro ataque (realizado com o movimento fluido de desembainhar a espada. Se falhar, o ataque foi perdido. Se acertar, recebe FA +1 para este ataque, que não pode ser baseado em Poder de Fogo. Este bônus é válido apenas no primeiro ataque)

Requisitos: F2, H2, Arma Especial (Katana) e um dos seguintes Códigos de Honra: dos Cavalheiros, de Combate, daDerrota ou da Honestidade.

-*Ataque Fulminante:* o primeiro ataque do Mestre de Iaijutsu torna-se ainda mais poderoso: ele recebe um bônus de FA+1d caso tenha sucesso em seu teste de H+1 para seu primeiro ataque.

-*Ataque da Mente Vazia:* se um Mestre de Iaijutsu iniciar o combate corpo-a-corpo com um oponente, ele recebe um turno surpresa, mesmo que seus adversários estejam cientes de sua presença. A única ação que o Mestre de Iaijutsu pode realizar neste turno surpresa é um ataque com a katana e seu adversário será Surpreso.

-*Esquiva Sagaz*: o Mestre de Iaijutsu recebe um bônus de +2 em uma Esquiva se estiver usando sua katana.

Monge

Requisito: H1, R1, Ataque Múltiplo, Telepatia

Alma de Aço: o monge é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra magias da escola Elemental (espírito).

Ataque Múltiplo Aprimorado: em vez de 1 PM por cada golpe, o monge gasta apenas 1 PM para qualquer quantidade de golpes por rodada ao usar o Ataque Múltiplo. Ele ainda deve seguir as demais regras desta vantagem.

Grito de Kiai: o monge pode concentrar sua energia espiritual para desferir um golpe poderoso. Quando utiliza a manobra ataque concentrado ele gasta 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1). O bônus máximo que ele pode acumular é igual ao dobro de sua própria Resistência.

Pacificador

Requisitos: H3, Paralisia e Deflexão.

-*Paralisia Aprimorada:* Para o Pacificador usar paralisia custa metade do preço, e o alvo tem um teste de R-1 para negar o efeito.

-*Magias do Pacificador:* o Pacificador pode escolher três magias da escola Elemental (espírito) e lançar essas magias mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental, e ele paga metade do custo normal em PMs para lançar essas três magias. O Pacificador ainda deve atender quaisquer outros requisitos dessas magias

Paladino Comum

Requisito: F1, A2, Paladino (Qualquer Deus – que aceite paladinos, claro)

-*Voto de Confiança*: Por ser reconhecido como um agente do bem, as pessoas acreditam mais em você. Você recebe um bônus de +2 em testes de manipulação

-*Destruir o mal*: O Paladino pode, uma vez ao dia para cada ponto de resistência, gastar 1 PM para escolher um crítico automático em seu ataque contra uma criatura sabidamente maligna (determinada pelo mestre) ou que tenha sido detectada pela magia Detectar o Mal. Esse poder só funciona para ataques corpo-a-corpo.

-*Montaria Sagrada:* Caso o paladino tenha ou venha a ter um aliado animal/monstro, recebe automaticamente Ligação Natural e Parceiro em relação a esse aliado.

Pirata

Requisitos: Arena (navios) Sobrevivência no mar (de Sobrevivência), não pode usar armas ou armaduras pesadas.

-*Criminoso do Mar:* Se tiver a perícia Crime recebe +3 de bônus em todos os seus testes, nesta perícia.

-*Lobo do Mar:* Recebe um bônus de H+3 em perícias relacionadas a navios, como navegação, sobrevivencia no mar,

-*Mestre em Escaladas:* o pirata move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas em navios , mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, ele sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

-*Campeão do Mar:* O pirata recebe um bônus adicional de +2 em FA e FD quando luta em navios relativo a se sentir mais confortável nesses ambientes que em terra firme (cumulativo com Arena), em compensação recebe um redutor de -1 em FA e FD sempre que luta em terra firme.

Pistoleiro

Requisitos: PdF 1, Genialidade, Máquinas,Munição Limitada, ficar pelo menos 1 hora por dia limpando as suas pistolas do contrario, suas pistolas tem a podem falhar, o mestre deve usar a regra de dado selvagem do manual 3D&T Alpha

-*Pistolas:* Pistoleiros começam com várias Pistolas PdF +1, munição limitada, que só um pistoleiro pode usar, esta arma evolui com seu dono: sempre que ele ganha 2 Pontos de Experiência, recebe também 1 PE extra que pode ser usado apenas para melhorar suas Pistolas, mas devido ao Pistoleiro carregar materiais, explosivos e inflamáveis consigo, o pistoleiro tem Vulnerabilidade: Calor/Fogo e Elétrico.

-*Munição Extra:* O Pistoleiro carrega mais pistolas consigo ou tem armas com mais de um cano, possibilitando assim o carregamento uma maior de quantidade de munição. Recebe +10 munições para as suas pistolas, pode ser comprado mais vezes, sempre pelo mesmo custo que se comprou a primeira vez.

-*Recarga rápida:* Ao invés de demorar 3 turnos para recarregar o Pistoleiro desenvolveu uma incrível prática nisso e recarrega suas armas em 1 turno completo.

Primitivo Selvagem

Mais do que bárbaros, os primitivos selvagens se entregam às paixões e emoções do corpo de maneira selvagem. Muitos viviam no continente de Lamnor, onde ainda podem ser encontrados.

Requisitos: F1; R1; Inculto; Perícia Sobrevivência; não deve possuir Memória Expandida, Genialidade ou qualquer vantagem mágica.

-*Urro Bestial*: Você é capaz de emitir um urro selvagem e aterrador que deixa seus oponentes à distância corpo-a-corpo atemorizados. Você deve gastar 2 Pontos de Magia e os alvos tem direito a um teste de R. Caso falhem, sofrem um redutor de -1 em uma característica escolhida aleatoriamente durante um número de rodadas igual a metade de seu valor de Resistência (arredonde para baixo). Você só pode afetar um número de oponentes igual ao seu valor total de Resistência.

-*Arremessar Rochas:* Sempre que faz um ataque arremessando rochas, o primitivo selvagem conta como se tivesse PdF+1. Além disso, seu PdF é dobrado para calcular a distância que seus ataques de arremesso atingem.

Ranger

Requisito: Arena, Inimigo (Especial, veja a seguir), Sobrevivência

-*Inimigo Eleito*: Em algum momento da vida, o Vingador aprende a odiar e enfrentar um tipo em especial de criatura (Que deve ser a mesma da vantagem inimigo), que pode ser: algum tipo de animal, construtos, algum tipo de dragão, algum tipo de genasi, anões, elfos, humanos, goblinóides (goblins, hobgoblins ou bugbears), orcs (incluindo meio-orcs), halflings, algum tipo de morto-vivo e minotauros, Com isto recebe um bônus de H+1 (em Esquivas, FA e Iniciativa) sempre que luta contra eles.

-*Companheiro Animal:* Rangers começam com um Aliado animal.

-*Crítico Aprimorado:* quando consegue um acerto crítico contra seu Inimigo, o ranger triplica sua Força ou PdF (em vez de duplicar).

-*Estilo de Combate:* o ranger pode escolher lutar com duas armas, ou arco-eflecha. Se escolher duas armas, recebe as vantagens Ataque Especial (Força) e Ataque Múltiplo. Se escolher arco-e-flecha, recebe Tiro Múltiplo.

-*Arquearia:* A vantagem Tiro Múltiplo, cai pela metade em seu custo de PMs (arredondado para cima). Exigência: Estilo de Combate Aprimorado

-*Combate com Duas Armas:* A vantagem Ataque Múltiplo, cai pela metade em seu custo de PMs (arredondado para cima). Exigência: Estilo de Combate Aprimorado

Samurai

Requisito: Patrono, Artes, Código de Honra do Samurai (veja adiante)

Código de Honra do Samurai (-1): sempre obedecer a seu Patrono, não recuar diante da morte, vingar qualquer desonra, jamais demonstrar covardia.

-*Espada Ancestral*: o samurai começa com uma espada mágica Força +1. Esta arma evolui com seu dono: sempre que ele ganha 2 Pontos de Experiência, recebe também 1 PE extra que pode ser usado apenas para melhorar sua espada.

-*Grito de Kiai*: O samurai pode concentrar sua energia espiritual para desferir um golpe poderoso. Quando utiliza a manobra ataque concentrado ele gasta 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1).O bônus máximo que ele pode acumular é igual ao dobro de sua própria Resistência.

-*Presença Perturbadora:* o Samurai passa a causar medo em seus adversários somente com sua presença. Ele recebe um bônus de +1 em testes de Intimidação para tentar abalar moralmente um adversário que esteja ao alcance de combate corpo-a-corpo. O alvo deve ter sucesso em um teste de Resistência para negar o efeito,

senão ficará abalado e receberá uma penalidade de FA-2 enquanto estiver na presença do Samurai e por 1dx5 minutos após isso. Criaturas com Resistência superior à do Samurai ou imunes ao medo não são afetadas por esta habilidade.

-*Presença Assustadora:* o Samurai corajoso, honrado e valoroso se torna uma lenda. Quando o Samurai saca sua espada, os oponentes que estiverem a uma distância de 10m dele devem ter sucesso em um teste de R-1 ou ficarão apavorados (efeito da magia Pânico) durante 2d turnos. Criaturas com Resistência superior à do Samurai ou imunes ao medo não são afetadas por esta habilidade. Qualquer criatura que tenha sucesso em seu teste, não poderá ser afetada novamente pelo mesmo Samurai durante 24 horas. Exigências: Presença Perturbadora.

Senhor das Chamas

Requisito: H1; R2.

- *Afinidade com as Chamas:* O senhor das chamas torna-se mais resistente a ataques feitos com dano fogo e menos eficiente contra danos de frio ou água. Ele recebe armadura extra a fogo, e recebe uma vulnerabilidade químico ou frio. (Deve ser o primeiro poder escolhido)

- *Ataque em Chamas:* O senhor das chamas pode adicionar o dano fogo como dano base em seus ataques de Poder de fogo e Força. Além disso ele recebe a vantagem ataque especial (força ou poder de fogo, dano fogo), pois ele consegue concentrar seu poder de chamas em um ataque mais poderoso.

- *Afinidade Elemental:* O senhor das chamas recebe a vantagem elementalista (fogo).

Servo da Tormenta

Requisitos: F2, H2, Furtividade, Patrono (Lorde da Tormenta), Má Fama, proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov ou que tenham a vantagem Magia Branca, o personagem deve ter visitado uma área de Tormenta e feito contato pacífico com um dos lordes responsáveis pelo comando do lugar.

-*Proteção contra a Tormenta:* o Servo da Tormenta não sofre nenhum redutor em suas características e pode lançar magias normalmente, quando entra em áreas da Tormenta, ele também não é afetado por nenhum dos efeitos climáticos nocivos da Tormenta, e é imune a loucura provocada por demônios da Tormenta.

-*Terreno Familiar:* o Servo da Tormenta recebe um bônus de +1 em seus testes de Perícias/Especializações quando atua em áreas de Tormenta. Ele também recebe os efeitos da Vantagem Arena quando está nessas áreas.

-*Serviçal Demoníaco:* o Servo da Tormenta pode convocar um serviçal demoníaco. O serviçal funciona como um Aliado e é feito com pontuação igual à do Servo da Tormenta, e que evolui na mesma medida — caso o Servo use 10 PEs para aumentar um ponto, seu serviçal também aumenta um ponto. O Aliado será geralmente um cavalo com aspecto insetóide. O cavalo insetóide pode fazer dois ataques por turno com os cascos como uma ação completa (FA=F+H+1d-1), o próprio Servo da Tormenta pode tentar atacar enquanto o animal faz isso, se for bem sucedido em um teste de Habilidade. O Aliado possui as mesmas imunidades de todos os demônios da Tormenta. Ele também sobre os efeitos de Modelo Especial, Inculto e Aparência Monstruosa (sem receber pontos por isso), e pode ter apenas as Vantagens: Aceleração, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Levitação, Membros Elásticos e Membros Extras. Servos da Tormenta só podem ter um Aliado por vez.

-*Aliança Demoníaca:* um Servo da Tormenta é automaticamente reconhecido e obedecido por qualquer demônio da Tormenta que tenha Habilidade menor que a sua. Demônios com Habilidade igual — ou maior não o obedecem, mas também não atacam o Servo — a menos que sejam atacados primeiro. Um Servo da Tormenta pode comandar ao mesmo tempo até um demônio para cada ponto de Habilidade que tenha.

<u>Swashbuckler</u>

<u>*Requisito*</u>**:** Manipulação e duas quaisquer entre as seguintes: Boa Fama, Torcida, Código de Honra (Cavalheiro, Redenção), Insano (Megalomaníaco)

-*Finta em Combate:* você pode usar um movimento e 1 Ponto de Magia para obrigar o oponente a fazer um teste de Habilidade. Se ele falhar, sofre um dos seguintes efeitos à sua escolha:

-*Insulto Sagaz:* você irrita tanto o oponente que ele passa a sofrer Vulnerabilidade contra seus ataques até o fim do combate.

-*Flerte Estratégico:* você seduz ou embaraça oponentes do sexo oposto com uma manobra audaciosa (e nada educada). O (a) oponente é considerado indefeso(a) contra você na rodada seguinte.

-*Panache:* você deixa o oponente humilhado e desmoralizado. Na rodada seguinte ele pode realizar apenas uma ação ou um movimento.

-*Presença Paralisante:* o swashbuckler soma o dobro de sua Habilidade a seus testes de iniciativa.

<u>Vigilante</u>

<u>*Requisitos:*</u> F1, H2, Interrogatório, Intimidação, Código de Honra dos Heróis

-*Sabedoria das Ruas***:** selecione uma cidade para ser a “área de atuação” do Vigilante. Enquanto estiver nessa cidade, o Vigilante recebe um bônus de +2 em testes de Lábia e Interrogatório. Se ele se deslocar para outra cidade, ele precisa de um mês para coletar informações antes de usar esta habilidade.

-*Achar Pistas:* um Vigilante que apenas passe perto de uma pista de um crime (até 3m) terá direito de realizar um teste de Habilidade para tentar encontrá-la como se ele a estivesse procurando. O Vigilante teria que apenas estar ciente do crime ocorrido. A pista não pode ter mais de uma semana.

-*Mente Escorregadia***:** esta habilidade representa a dificuldade em controlar a mente de um Vigilante. Caso o Vigilante for alvo de uma magia ou poder de controle mental e não conseguir resistir aos seus efeitos, ele poderá, no seu próximo turno, tentar um novo teste para negar o efeito da magia, porém ele receberá um bônus de +2 no teste. Ele terá o bônus apenas para essa nova tentativa.

<u>Vingador</u>

<u>*Requisitos:*</u> F3, H3, Rastrear (de Sobrevivência), Inimigo (especial, veja a seguir)

-*Inimigo Eleito:* Em algum momento da vida, o Vingador aprende a odiar e enfrentar um tipo em especial de criatura (Que deve ser a mesma da vantagem inimigo), que pode ser: algum tipo de animal, construtos, algum tipo de dragão, algum tipo de genasi, anões, elfos, humanos, goblinóides (goblins, hobgoblins ou bugbears), orcs (incluindo meio-orcs), halflings, algum tipo de morto-vivo e minotauros, Com isto recebe um bônus de H+1 (em Esquivas, FA e Iniciativa) sempre que luta contra eles.

-*Rancor:* o Vingador pode desferir um ataque ainda mais poderoso em seu Inimigo Eleito. Uma vez por turno, e ao custo de 1 PM, o Vingador pode acrescentar +1d para o cálculo de sua FA contra seu Inimigo Eleito.

-*Redução de Dano:* com esta habilidade o Vingador pode ignorar parte do dano desferido por um ataque de seu Inimigo Eleito. Ao custo de 2 PMs o Vingador recebe um bônus de +1d para o cálculo de sua FD para absorver ataques não-mágicos de seu Inimigo Eleito. Essa habilidade pode ser ativada no momento em que o

Vingador recebe o ataque e não é cumulativa com qualquer outra habilidade similar que o personagem já possua, porém ele não poderá se valer desse bônus se estiver usando armaduras pesadas ou se, por algum motivo, perder seu valor de Habilidade no cálculo de sua Força de Defesa.

-*Resistência à Poderes:* esta habilidade funciona mais ou menos como a Vantagem Resistência à Magia, porém com algumas diferenças: esta habilidade é aplicada contra ataques mágicos do Inimigo Eleito, garantindo ao Vingador um bônus de +2 nos seus testes para resistir aos efeitos. Contudo, mesmo que com isso sua Resistência chegue a 6 ou mais, um resultado 6 no teste será sempre uma falha. Esta habilidade não tem nenhum efeito contra dano, a menos que esse dano possa ser evitado (ou reduzido) com um teste de Resistência. Porém, diferente da Vantagem, esta habilidade FUNCIONA contra veneno, doenças ou ataques especiais de certas criaturas (como o sopro de um dragão ou o olhar petrificante de uma medusa).

Servos dos Deuses

As magias descritas são as ÚNICAS que os servos podem lançar (mas o Mestre pode permitir algumas outras se achar conveniente), o Mestre deve escolher 6 magias iniciais, sem contar com vantagens que concedam mais magias

Algoz de Leen

Magias: Água Profana, Arma Profana, Aumento de Dano ,Aura Profana, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Criatura Mágica, Cura Sagrada, Controle de Mortos-Vivos, Detecção do Bem/Mal, Foice Fulminante de Ragnar, Movimentação Livre, Profanar, Raio Sagrado, Retribuição, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Toque Profano, Virtude (Magia Negra).

Restrições: Algoz (Paladino) (Ragnar – neste caso Leen), Código de Honra de Leen (veja a seguir), proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov.

Código de Honra de Leen (-1): Jamais usar qualquer arma — exceto a foice, símbolo sagrado de Leen, oferecer, todos os meses, um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus, em ritual.

• *Tropas Goblinóides:* o Algoz pode, uma vez por dia, lançar a magia Tropas de Ragnar como se fosse utilizado 16PMs. Esta magia é capaz de invocar 1d-1 bugbears que surgem instantaneamente, não sentem medo, lutam até a morte, não podem ser controlados e atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio Algoz. Esta é uma habilidade natural, e não consome Pontos de Vida ou de Magia.

• *Fúria Guerreira:* uma vez por dia, o Algoz pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

• *Aura de Pânico:* uma vez por dia o Algoz pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

Algoz de Keen

Magias: Água Profana, Arma Profana, Aumento de Dano, Aura Profana, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Criatura Mágica, Cura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Esconjuro de Mortos-Vivos, Movimentação Livre, Profanar, Raio Sagrado, Retribuição, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Toque Profano, Virtude,

Restrições: F2, Algoz (Paladino) (Keen), Adaptador, Código de Honra de Keen(veja a seguir)

Código de Honra de Keen (-1): Jamais recuar diante de uma oportunidade de combate e nunca podem lançar magias de cura (exceto com Cura Restrita)

-*Força para Magia:* Sempre que uma magia exigir algum teste ou requisito baseado em Habilidade (exemplo, ter Habilidade superior à Resistência do alvo), o Algoz pode substituir sua Habilidade por Força + Armadura. Então, se ele tem F5 e A3, sua Habilidade efetiva para magias será 8 (F3+A5).

-*Aura de Pânico:* uma vez por dia o Algoz pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

-*Fúria Guerreira*: uma vez por dia, o Clérigo pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

-*Coragem Total:* o Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

-*Cura Restrita:* um Clérigo da Guerra normalmente não pode usar magias de cura. Alguns, contudo, conseguem lançá-las de forma limitada, sempre com efeito mínimo. Uma magia que consiga curar 1d+1 Pontos de Vida, por exemplo, sempre vai curar apenas 2 PVs.

Algoz de Sszzas

Magias: Água Profana, Aumento de Dano, Aura Profana, Arma Profana, Bênção Divina, Cajado em Cobra, Congelamento Sagrado, Criatura Mágica, Cura Sagrada, Dente de Sszzaas, Detecção do Bem/Mal, Esconjuro de Mortos-Vivos, Movimentação Livre, Profanar, Retribuição, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói, Toque Profano, Virtude.

Restrições: Algoz (Paladino); Diplomacia e Labia (Manipulação), Furtividade (Crimes), Código de Honra(?) de Sszzas (veja a seguir), proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov.

Código de Honra(?) de Sszzas(-1): Realizar pelo menos uma vez por semana, um ato que resulte na corrupção de um inocente, isso significa convencer ou enganar uma pessoa bondosa para que realize um ato genuinamente maligno, mesmo que seja sem ter consciência disso. Fazer um sacrifício ritual humano (ou semi-humano) em honra a Sszzas, pelo menos uma vez por SEMENA. É permitido que vários cultitas se reúnam para realizar o sacrifício em conjunto (basta uma vítima para cada ritual), mas, a vítima deve ser uma pessoa bondosa e inocente.

-*Arma Envenenada:* o Algoz pode, uma vez por dia, orar a Sszzaas (ação completa) para que sua arma fique envenenada. Caso ultrapasse a FD da vítima, além de receber o dano normal, esta deve passar em um teste de Resistência -1 ou será envenenada. Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características até ser curada (o efeito não é cumulativo no caso da vítima sofrer mais ataques). Somente armas perfurantes ou cortantes podem receber este benefício e o efeito dura até o final do combate.

-*Ataque Traiçoeiro:* caso o Algoz consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Algoz pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

-*Imunidade Contra Venenos:* o Clérigo é totalmente imune a venenos de qualquer tipo, normais ou mágicos.

Algoz de Tenebra

Magias: Arma Profana, Aumento de Dano, Aura Profana, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Criatura Mágica, Cura para os Mortos, Cura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Esconjuro de Mortos-Vivos, Estrelas Negras de Tenebra, Movimentação Livre, Profanar, Retribuição, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Toque Profano, Virtude,

Restrições: Algoz (Paladino), Código de Honra de Tenebra (veja a seguir), apenas Anões, Elfos- Negros e Mortos-Vivos; proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov.

Código de Honra de Tenebra(-1): Jamais ser tocado pelo sol, devendo agir apenas à noite ou em subterrâneos, também é proibido de usar qualquer magia baseada em Magia Branca ou na Escola Elemental Fogo.

-*Comandar Mortos-Vivos:* o Algoz recebe a magia Controle de Mortos-Vivos como Magia Inicial (sem precisar de Clericato) e pode lançá-la por 1PM a menos. Seus alvos sempre sofrem um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

-*Criar Mortos-Vivos:* o Algoz recebe a magia Criação de Mortos-Vivos como Magia Inicial e pode lançá-la por 1PM a menos.

-*Aura de Pânico:* uma vez por dia o Algoz pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).
-*Dom da Desonra:* o Algoz recebe H+1 contra criaturas benignas (qualquer criatura que use, ou seja, criada com magia Branca, Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade ou outras a critério do Mestre) e H+2 contra criaturas vivas de qualquer tipo.

Clérigo de Azgher

Clérigos de Azgher podem sobreviver até três dias sem água e uma semana sem comida. Em regiões desérticas ou secas, eles podem orar para que as pedras próximas comecem a verter água (suficiente para satisfazer seis pessoas, uma vez por dia). Um Clérigo de Azgher jamais se perde no deserto.

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra (Calor/Fogo), Ataque Mágico (Fogo), Aumento de Dano (Fogo), Aura Sagrada, Bênção Divina, Cancelamento de Magia (Fogo), Cegueira, Compreensão, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Elementar, Cura Mágica, Cura Mágica Superior, Cura de Maldição, Desespero, Detecção de Magia, Detecção do Bem/Mal, Esconjuro de Mortos-Vivos, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Força Mágica (Fogo), Lança Purificadora de Azgher, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Olho Vigilante de Azgher, Proteção Mágica (Fogo), Raio Sagrado, Regeneração, Resplendor de Azgher, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade

Restrições: Clericato (Azgher); Codigo de Honra de Azgher (veja a seguir)

Codigo de Honra de Azgher (-1): SEMPRE cobrir o rosto com uma máscara, capuz ou trapos, jamais mostrar seu rosto, a ninguém exceto para os sumosacerdotes. Usar apenas, o arco, a cimitarra ou a lança. Nenhum tipo de armadura é permitido, apenas escudos.

-*Espada em Chamas:* o Clérigo pode invocar a ira do Sol, fazendo com que a lâmina de sua cimitarra ou lança fique em chamas durante até uma hora, oferecendo FA+1. A arma também passa a ser considerada mágica (acrescente dano mágico de calor/fogo). Funciona uma vez por dia.

-*Imunidade Contra o Fogo:* o Clérigo ganha Imunidade total contra fogo normal, e Armadura Extra contra fogo mágico.Neste estado ele tem Vulnerabilidade contra água, frio ou gelo (ou sofre dano dobrado).

-*Imunidade Contra a Luz:* o Clérigo ganha Armadura Extra: Luz (ou sofre metade do dano provocado por luz) e é automaticamente bem sucedido em testes de Resistência contra ataques luminosos e magia da Escola Branca - ele não poderá ser ofuscado, cegado ou enganado por ilusões. Por outro lado, neste estado ele tem Vulnerabilidade a ataques ou magias da Escola Negra

Clérigo de Glórienn

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra (Corte e Perfuração), Ataque Mágico, Aumento de Dano, Aura Sagrada, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Compreensão, Criar Água, Criar Comida, Criar Luz, Cura Elementar, Cura Mágica, Cura de Maldição, Desespero, Desvio de Disparos, Detecção de Magia, Detecção do Bem/Mal, Esconjuro de Mortos-Vivos, Escudo da Fé, Escuridão, Espada Vingadora de Glórienn, Exorcismo, Flecha Elemental, Flecha Congelante, Força Mágica, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração, Refúgio dos Elfos, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Glórienn); 1ª Lei de Asimov (apenas com relação à elfos; não inclui elfos negros); Código de Honra de Glórienn(veja adiante);

Código de Honra de Glórienn (-1 ponto): Um servo de Glórienn jamais pode ignorar um pedido de ajuda de outro elfo e deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Um servo de Glórienn jamais pode atacar ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo.

-*Bônus com Espada e Arco:* FA final +1 quando usa arcos ou espada longa. Estes bônus são cumulativos com os bônus naturais da raça élfica.

-*Habilidades Mágicas Ampliadas:* o Clérigo recebe a Vantagem Pontos de Magia Extras x1, e pode compra a Vantagem Magia Elemental por 1 ponto

-*Bônus contra Goblinóides:* H+1 e FA final +2 contra goblins, hobgoblins e bugbears.

Clérigo de Hyninn

Magias: Aderência, Alteração Vocal, O Apavorante Gás de Luigi, Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aura Sagrada, Bênção Divina, Camuflagem de Sombras, Cancelamento de Magia, Camaleão, Cegueira, Compreensão, Criar Água, Criar Comida, Criar Luz, Cura Elementar, Cura Mágica, Cura de Maldição, Desespero, Detecção de Magia, Detecção do Bem/Mal, Detectar Passagens Secretas, Despistar, Esconjuro de Mortos- Vivos, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, A Flor Perene de Milady “A”, Força Mágica, Furtividade de Hyninn, A Gagueira de Raviollius, Ilusão, Invisibilidade, Leitura de Lábios, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Paralisia, Pulo do Gato, Raio Sagrado, Santuário, Silêncio, Terreno Escorregadio de Neo, Toque da Ferrugem.

Restrições: Clericato (Hyninn), uma especialização de crimes, Código de Honra(?) de Hyninn (veja a seguir)

Código de Honra(?) de Hyninn (-1): Nunca se recusar a fazer parte de uma trapaça ou artimanha que esteja sendo arquitetada, exceto , quando essa ação pode resultar em ferimentos graves ou morte (para VOCÊ). Quando participar de missões ao lado de outros aventureiros, fazer com que algo embaraçoso aconteça com um de seus colegas.

-*Disfarce Ilusório:* pode usar um poder mágico ilusório para assumir a aparência de um elfo, anão, ou qualquer raça Semi-Humana (mas sem alterar suas características). Dura 2d turnos. Uma vez por dia.

-*Transformação:* pode transformar-se em um pequeno macaco, três vezes por dia. Nesta forma sua Força de Ataque total é sempre igual à sua H+1d, não importando sua Força ou habilidades de combate normais.

-*Ventriloquismo:* pode usar a Magia Som Fantasma, com alcance de até 10m, sem limite de uso.

Clérigo de Keen

Magias: Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Ataque Vorpal, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Criar Água, Criar Comida, Criar Luz, Criar Fogo, Cura Mágica (somente com o Poder Cura Restrita – veja a seguir), Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Explosão, Força Mágica, Garras de Atavus, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado e Terremoto, Aura Profana, Compreensão, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Aniquilação, Toque Doloroso, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: F2, Clericato(Keen), Adaptador, Código de Honra de Keen

-*Força para Magia:* Sempre que uma magia exigir algum teste ou requisito baseado em Habilidade (exemplo, ter Habilidade superior à Resistência do alvo), o Clérigo pode substituir sua Habilidade por Força + Armadura. Então, se ele tem F5 e A3, sua Habilidade efetiva para magias será 8 (F3+A5).

-*Fúria Guerreira:* uma vez por dia, o Clérigo pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

-*Coragem Total:* o Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

-*Cura Restrita:* um Clérigo da Guerra normalmente não pode usar magias de cura. Alguns, contudo, conseguem lançá-las de forma limitada, sempre com efeito mínimo. Uma magia que consiga curar 1d+1 Pontos de Vida, por exemplo, sempre vai curar apenas 2 PVs.

Clérigo de Khalmyr

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Marcha da Coragem, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração, Sanidade, Silêncio e Terremoto, Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Espada dos Justos, Exorcismo, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Khalmyr), Adaptador, Codigo de Honra dos Heróis, da Honestidades, e de Khalmyr e jamais pode ter a vantagem Magia Negra

-*Dom da Bravura:* o Clérigo pode orar a seu deus para invocar bravura em combate. Depois da oração (uma ação completa) ele recebe um bônus de Habilidade +1, FA final +3, e +1 em Resistência apenas para testes contra medo e loucura. Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate.

-*Dom da Coragem:* o Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, natural ou mágico.

-*Dom da Vontade:* através de um ato supremo de força de vontade, o Clérigo pode ferir com seus ataques normais criaturas que sejam afetadas apenas por magia ou armas mágicas. Fazer isso exige uma oração (1 turno). Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate.

Clérigo de Lin-Wu

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico , Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Marcha da Coragem, Proteção Mágica , Raio Sagrado, Regeneração, Sanidade, Silêncio e Terremoto.

Restrições: Clericato (Lin-Wu), Código de Honra da Honestidade, dos Cavalheiros, ser de descendência tamuraniana e jamais pode ter a vantagem Magia Negra

-*Ataque Ki:* os ataques desarmados do Clérigo de Lin- Wu são melhorados através de seu ki (energia interior), sendo tratados como se fossem armas mágicas. O Clérigo pode incluir dano mágico aos seus ataques desarmados.

-*Coragem Total:* o Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

-*Grito de Kiai:* O Clérigo pode concentrar sua energia espiritual para desferir um golpe poderoso. Quando utiliza a manobra ataque concentrado ele gasta 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1). O bônus máximo que ele pode acumular é igual ao dobro de sua própria Resistência.

-*Imunidade Contra Ilusões:* você recebe um bônus de +2 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório.

Clérigo de Marah

Magias: Água Abençoada, Armadura Extra, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Desvio de Disparos, Desmaio, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Paralisia, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Raio Sagrado, Regeneração, Sanidade e Silêncio, Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Domo da Serenidade, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Marah), Artes, Código de Honra de Marah(veja a seguir)

Código de Honra de Marah(-1): JAMAIS, praticar qualquer ato de violência, mesmo que sua vida dependa disso, nunca usar armas ou magias que causem dano, aceitar humilhações em troca da paz.

-*Aura de Paz:* Qualquer criatura que deseje atacar ou molestar você de qualquer forma, deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência. Caso falhe, a criatura perde a sua ação, mas pode tentar novamente no próximo turno.

-*Aura de Paz II:* Com o passar do tempo fica ainda mais difícil, atacar ou molestar, o clérigo de Marah, pois, agora o atacante deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência-2, caso falhe, perde a sua ação, e só poderá tentar atacar de novo, um número de vezes igual a sua Resistência. Exigência: Aura de Paz

-*Manto da Paz:*O Clérigo deve orar, durante o número de turnos igual a Resistência, da criatura-alvo, enquanto isso, é ficará indefeso e não pode receber dano algum, ao fim da oração a "vítima" deve fazer um teste de Resistência, se falhar, não poderá começar luta alguma, durante 1d-2 dias. Custo: 10PMs; Exigência: Aura de Paz II.

Clérigo de Nimb

Magias executadas pelos Clérigos de Nimb são caóticas como eles próprios. Sempre que lançam uma magia, o Mestre joga um dado. Um resultado par indica que a magia teve sucesso completo (dano máximo, cura máxima, falha automática do alvo em seu teste de Resistência...); um resultado ímpar indica efeito mínimo ou falha total (dano mínimo, cura mínima, sucesso automático do alvo em seu teste de Resistência...)

Magias: Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Loucura de Atavus, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração, Silêncio e Terremoto, Arma Aleatória de Nimb, Bênção/Maldição de Nimb, Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Nimb), Insano (no valor mínimo de 2 ponto, ou 2 de 1 ponto, ou 1 de 2 pontos)

-*Transmissão de Loucura:* o Clérigo pode, uma vez por dia, lançar a magia Loucura de Atavus como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia.

-*Poder Oculto:* um Clérigo de Nimb pode extrair poder de sua loucura. Sempre que entra em combate ele recebe um bônus temporário de +2 em Força, Habilidade ou Resistência, à sua escolha. Invocar este pode leva um turno, e nunca pode ser feito antes de um combate (apenas durante). Os bônus desaparecem após o combate.

-*Magia Oculta:* Situações EXTREMAS podem impelir o Clérigo de Nimb a aumentar seu poder mágico. Em situações de combate (apenas) ele pode gastar um turno, para gastar -2 PMs que só podem ser usados para lançar magias de duração instantânea — nunca magias sustentáveis ou permanentes, até o final do combate.

Clérigo do Oceano

Magias: Água Abençoada, Anfíbio,Arma Abençoada, Armadura Extra (apenas Químico), Ataque Mágico (somente Água), Aumento de Dano(somente Água), Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos Vivos, Força Mágica (somente Água), Paralisia, Proteção Mágica (somente Água), Raio Sagrado, Regeneração e Silêncio, Andar na Água, Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, MovimentaçãoLivre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Voz do Mar, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Oceano), Código de Honra do Oceano (veja a seguir) e 1ª Lei de Asimov (aplicada a seres marinhos).

Código de Honra do Oceano (-1): Usar como armas, APENAS, o tridente, o arpão e a rede e armaduras feitas de couro, jamais usar escudos. Nunca ficar afastado do mar durante mais de quatro dias.

-*Natação e Respiração Anfíbia:* o Clérigo pode mover-se na água com a mesma velocidade que teria em terra. Ele pode respirar livremente embaixo d'água, seja doce ou salgada (caso sua espécie já não tenha essa capacidade, é claro) e se comunicar com qualquer criatura marinha livremente. Este Clérigo também pode lutar embaixo d'água sem sofrer nenhuma penalização.

-*Bônus com Tridente:* O Clérigo recebe FA+1 usando um tridente.

-*Transformação:* Três vezes por dia, o Clérigo pode se transformar em um destes animais: foca (capaz de nadar duas vezes mais rápido), tartaruga marinha (A+2) ou pelicano (Levitação). Seus atributos e características não mudam. O Clérigo não pode atacar ninguém ou sofrer dano enquanto está nestas formas, ou reverte ao estado normal. A transformação dura quanto tempo o Clérigo desejar, ou até ser interrompida.

Clérigo de Ragnar

Magias: Água Abençoada, Água Profana, Arma Abençoada, Arma Profana, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Marcha da Coragem, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração, Silêncio e Terremoto, Tropas de Ragnar, Aura Profana, Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Foice Fulminante de Ragnar, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Aniquilação, Toque Doloroso, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Ragnar), Código de Honra de Ragnar, Não pode possuir a vantagem Magia Branca, apenas Ogres, Orcs, Meio-Orcs, Goblins e goblinóides.

-*Tropas de Ragnar:* o Clérigo pode, uma vez por dia, lançar a magia Tropas de Ragnar como se estivesse gastando 16 PMs. Esta magia é capaz de invocar 1d-1 bugbears que surgem instantaneamente, não sentem medo, lutam até a morte, não podem ser controlados e atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio Clérigo. Esta é uma habilidade natural, e não consome Pontos Magia.

-*Fúria Guerreira:* uma vez por dia, o Clérigo pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, cumulativo com a desvantagem Fúria, até o fim de uma batalha.

-*Aura de Pânico:* uma vez por dia o Clérigo pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

Clérigo de Tanna-Toh

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Marcha da Coragem, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração e Silêncio. Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Idioma Universal, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Transferência de Memória, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Tanna-Toh), Idiomas, Código de Honra de Honestidade e de Tanna-Toh (veja a seguir)

Código de Honra de Tanna-Toh(-1): Jamais recusar uma missão que envolve a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida, SEMPRE dizer a verdade, e NUNCA se recusar a responder uma pergunta, mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

-*Conhecimentos Gerais:* recebem a Perícia Ciência.

-*Talento Artístico:* recebem a Perícia Artes.

-*Imunidade Total Contra Ilusões:* o Clérigo sempre pode diferenciar uma ilusão mágica de um objeto ou criatura real

Clérigo de Tauron

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Marcha da Coragem, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração e Silêncio, Compreensão, Coragem Inabalável de Tauron, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Marca do Ladrão, Martelo Vigoroso de Tauron, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: F2, Clericato (Tauron), Protegido Indefeso, Fúria, Código de Honra de Tauron (veja adiante)

Código de Honra de Tauron (–1): nunca atacar um oponente indefeso ou em desvantagem numérica. Nunca usar qualquer ataque ou magia de ataque à distância. Exibir o símbolo sagrado de Tauron: uma cabeça de touro em chamas.

-*Força para Magia:* Sempre que uma magia exigir algum teste ou requisito baseado em Habilidade (exemplo, ter Habilidade superior à Resistência do alvo), o Clérigo pode substituir sua Habilidade por Força + Armadura. Então, se ele tem F5 e A3, sua Habilidade efetiva para magias será 8 (F3+A5)

-*Coragem Total:* você é imune à magia Pânico e qualquer outra forma de medo, exceto fobias (da desvantagem Insano).

-*Força é Tudo:* você pode substituir Habilidade por Força em qualquer situação, exceto testes de perícias e conjuração de magias. Ao fazer um ataque corpo-acorpo, você soma F+F+1d (2F+1d, ou 3F+1d em um acerto crítico). Qualquer condição que reduz Habilidade vai também reduzir sua Força (então, quando seu Protegido Indefeso está em perigo, você fica com F–1 e H–1).

-*Sangue de Ferro:* com um movimento e 5 PMs, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. A duração deste efeito, em turnos, é igual à sua Força (após receber o ajuste).

Clérigo de Tenebra

Magias: Água Profana, Arma Profana, Armadura Extra (exceto Fogo), Ataque Mágico (somente Magia Negra), Aumento de Dano, Camuflagem de Sombras, Cancelamento de Magia, Cegueira, Coragem, Criar Água, Criar Comida, Cura Mágica, Cura para os Mortos, Detecção de Magia, Enfraquecer, Falar com os Mortos, Força Mágica, Invocação da Sombra, Paralisia, Prisão de Ossos, Proteção Mágica, Regeneração, Regeneração para os Mortos e Silêncio, Aura Profana, Compreensão, Cura Elementar, Cura para os Mortos Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Eclipse,Encantamento contra Putrefação, Escudo da Fé, Escuridão,

Estrelas Negras de Tenebra, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Aniquilação, Toque Doloroso, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Tenebra), Código de Honra de Tenebra, Não pode ter a vantagem Magia Branca.

-*Visão na penumbra:* os Clérigos de Tenebra podem enxergar no escuro. Humanos e outras espécies que não possuem essa capacidade natural recebem Infravisão (visão de calor) com o mesmo alcance de um elfo (20m). Elfos, anões e outras raças já dotadas de infravisão terão seu alcance duas vezes maior.

-*Esconjuro de Mortos-Vivos:* o Clérigo gasta 1 PM a menos (no mínimo 1) para lança magias da escola Magia Negra, e a magia Esconjuro de Mortos-Vivos como magia inicial. Seus alvos sempre sofrem um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

-*Controle de Mortos-Vivos:* o Clérigo gasta 1 PM a menos (no mínimo 1) para lança magias da escola Magia Negra, e a magia Controle de Mortos-Vivos como magia inicial. Seus alvos sempre sofrem um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

-*Comunhão com as Sombras:* o Clérigo pode ficar invisível por quanto tempo quiser, desde que não entre em combate. Se sofrer qualquer dano ou realizar qualquer ataque, volta a ficar visível.

Clérigo de Thyatis

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada,Armadura Extra (apenas Fogo), Ataque Mágico (somente Fogo), Aumento de Dano (somente Fogo), Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Coragem, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (somente Fogo), Paralisia, Proteção Mágica (somente Fogo), Raio Sagrado, Regeneração, Ressurreição e Silêncio, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Encantamento contra Putrefação, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Revelação de Thyatis, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Thyatis); Código de Honra do Profeta (veja adiante)

Código de Honra do Profeta (-1)**:** jamais tirar a vida de seres inteligentes. Jamais recusar um pedido de profecia ou ressurreição.

-*Dom da Profecia*: você pode meditar durante dois turnos inteiros para ter uma visão sobre o futuro. Para cumprir um destino bom, ou evitar um destino ruim, o alvo da profecia pode repetir uma rolagem de dados e escolher o melhor resultado entra as duas. Você deve meditar novamente para poder usar outra vez este poder, e não pode fazer outra profecia antes que a anterior se cumpra.

-*Dom da Ressurreição:* você pode lançar a magia Ressurreição mesmo sem a vantagem Magia Branca. Caso adquira essa vantagem, você paga PMs normais (em vez de PMs permanentes) para lançar essa magia. Pessoas trazidas de volta à vida desta forma adquirem uma Devoção, na forma de uma missão designada pelo mestre, e não podem ser novamente ressuscitadas até que essa missão se cumpra.

-*Dom da Fênix:* recebendo a bênção da ave fênix que é o símbolo de Thyatis, o Clérigo tem maior harmonia com o elemento fogo. Ele jamais sofre dano por fogo normal e sofre apenas metade do dano por fogo mágico. Por outro lado, sempre vai sofrer dano dobrado por ataques baseados em frio.

Clérigo de Wynna

Magias: Clérigos de Wynna podem aprender quaisquer magia.

Restrições: Clericato (Wynna), Arcano.

-*Habilidades Mágicas Ampliadas:* Recebe a vantagem Elementista à sua escolha, e também Pontos de Magia Extras x1.

-*Magia Máxima:* o Clérigo pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias, com efeito, e/ou dano máximos, à sua escolha. Essa magia sempre tem efeito total (dano máximo, cura máxima...) e o alvo recebe uma penalização de -2 em seu teste para resistir.

-*Magias Extras:* além das Magias Iniciais, o Clérigo pode começar com três magias extras à sua escolha (com aprovação do Mestre). Não é permitido escolher magias raras ou lendárias.

Clérigo de Valkaria

Magias: Água Abençoada, Anfíbio, Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Forja, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração, Silêncio e Terremoto, Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Idioma Universal, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Valkaria), já ter algum outro kit.

- *Arma de Valkaria:* graças à versatilidade dos clérigos desta deusa, você recebe +1 em sua FA ao usar uma arma à sua escolha.

-*Habilidades Lingüísticas:* o Clérigo pode falar e compreender qualquer língua humana, seja civilizada ou bárbara, até mesmo as mais antigas.

-*Fúria Guerreira:* Uma vez por dia, o Clérigo pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1(cumulativa com a desvantagem Fúria), até o fim de uma batalha.

-*Coragem Total:* o Clérigo é totalmente imune aqualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

-*Imunidade Contra Ilusões:* você recebe um bônus de +2 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório.

Druida de Alihanna

Magias: Aderência, Anfíbio, Arma de Allihanna, Armadura de Allihanna, Armadura Extra (apenas Fogo e Frio), Ataque Mágico (somente Elemental), Cancelamento de Magia, Cajado em Cobra, Cegueira, Camuflagem de Sombras, Coragem, Criar Água, Criar Luz, Cura Mágica, Despistar, Detecção de Magia, Dominação Total (apenas animais), Força Mágica, Garras de Atavus, Megalon (apenas em animais e plantas), Mikron (apenas em animais e plantas), Paralisia (não funciona em terrenos estéreis), Regeneração e Terremoto, Acalmar Animais, Aura Sagrada, Compreensão, Criação de Frutas e Vegetais, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Falar com Plantas, Forma Animal, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Teia, Toque da Ferrugem, Virtude, Voz de Allihanna, Voz do Mar, Zona da Verdade.

Requisitos: Clericato (Alihanna), Sobrevivência (em seu ambiente), Arena (seu ambiente), Código de Honra de Alihanna (-1) (ver adiante); 2 desvantagens entre: 1a Lei de Asimov, Código de Área (Não lutar em cidades), Fobia de Multidões, Fúria, Devoção (-1 em características quando estiver fora de seu terreno)

Código de honra de Alihanna -1: Não usar armas cortantes ou perfurantes; Não matar animais, exceto em defesa própria; Somente usar armaduras de couro se forem feitas a partir de animais que tenham tido morte natural; Exibir o símbolo sagrado de Alihanna, em qualquer de suas formas.

-*Armamento de Alihanna:* O druida pode lançar as magias Arma de Alihanna e Armadura de Alihanna mesmo sem possuir Magia Elemental, pelo custo normal em PVs.Caso adquira essa vantagem, ele paga metade do custo normal em PMs para lançar essas duas magias.

-*Companheiro animal:* o Druida possui um animal selvagem como aliado e recebe automaticamente Ligação Natural e Parceiro. Esse animal pode ser um dos descritos abaixo:
• *Cão/Lobo:* F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).
• *Elefante:* F3, H0 (H1 com a tromba), R3, A0, PdF0.
• *Felino:* pode ser um Gato (F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais: Audição, Faro e Visão Aguçadas), Leão (F2, H2, R2, A0, PdF0), Leopardo (F2, H3, R1, A0, PdF0) ou Tigre (F2, H2, R2, A0, PdF0). Grandes Felinos podem fazer três ataques por turno, uma mordida (F+1d) e duas garras (F+H+1d).
• *Rinoceronte:* F3, H1, R2, A1, PdF0.
• *Serpente Constritora (Sucuri):* F2, H2, R1, A0, PdF0
• *Símio:* pode ser um Babuíno (F1, H3, R0, A0, PdF0), Chimpanzé (F1, H2, R0, A0, PdF0), Gorila (F2, H2, R2, A1, PdF0) ou Orangotango (F2, H2, R2, A0. PdF0).
• *Urso:* F3, H2, R2, A0, PdF0.
• *Wolverine (Carcajú):* F1, H2, R0, A0, PdF0, Fúria.

-*Transformação Animal*: o Druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de animal selvagem, que deve ser escolhido durante a criação do personagem (ou quando esta habilidade for adquirida). São permitidos os mesmos que poderiam servir como companheiros (veja o tópico anterior), porém as Características mais altas são mantidas (do Druida ou do animal). A transformação pode ser mantida por quanto tempo o Druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso perca a consciência ou seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com animais da mesma espécie) e nem usar magias, armas ou itens (suas roupas e equipamentos são absorvidos na transformação em animal).

Druida de Megalokk

Magias: Aderência, Anfíbio, Armadura Extra (apenas Fogo e Gelo), Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Cajado em Cobra, Cegueira, Camuflagem de Sombras, Coragem, Criar Água, Criar Luz, Cura Mágica, Despistar, Detecção de Magia, Dominação Total (apenas monstros), Força Mágica, Garras de Atavus, Megalon (apenas em monstros e plantas), Mikron (apenas em monstros e plantas), Paralisia (não funciona em terrenos estéreis), Regeneração e Terremoto, Arsenal de Megalokk, Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Falar com Plantas, Forma Bestial, Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds ou Tropas de Ragnar Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Teia, Toque da Ferrugem, Virtude, Voz de Megalokk, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Megalokk), Sobrevivência (seu ambiente), Arena (seu ambiente),Má Fama, Inculto, Monstruoso, Modelo Especial, Código de Honra de Megalokk (veja a seguir).

Código de Honra de Megalokk(-1): Lutar apenas com magias ou armas naturais (punhos, garras, presas...), só são permitidas armaduras de couro.

-*Invocação de Monstros:* o Druida pode, uma vez por dia, lançar uma das seguintes magias: Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds ou Tropas de Ragnar (todas com poder equivalente a 8 PMs). Esta é uma habilidade natural, que não consome Pontos de Vida ou de Magia.

-*Companheiro Monstro:* o Druida possui um monstro como aliado. As espécies permitidas são: abelha-gigante, aranha-gigante, basilisco, carrasco de Lena, cavalo-glacial, centopéia-gigante, cocatriz, fobossuco, mastodonte, mamute, formiga-hiena, gafanhoto-tigre, grifo, escorpiãogigante, ictiossauro, kill'bone, lobo-das-cavernas, monstro da ferrugem, pantera-do-vidro, sapo-gigante, protodraco, pteranodonte, quelonte, rinoceronte lanoso, brontotério, selako, siba gigante, terizinos-sauro, urso-folhagem, wyvern ou velocirraptor (todas estas espécies aparecem no Super Manual dos Monstros). Este monstro será jovem e sempre vai possuir os menores atributos possíveis para sua espécie. A escolha da espécie pode ser feita pelo jogador, mas com autorização do Mestre.

-*Transformação em Monstro:* o Druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de monstro, que deve ser escolhido durante a criação do personagem. São permitidas as mesmas espécies que poderiam servir como companheiros (veja o tópico anterior). A transformação pode ser mantida por quanto tempo o Druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com outros monstros) e nem usar magias, armas ou itens.

Emissário de Ragnar

A ascensão de Ragnar ao posto de deus maior é um evento relativamente recente na história de Arton, sendo que a profecia envolvendo Thwor Ironfist e a formação da Aliança Negra foram fatores essenciais para que isso acontecesse. Porém, o que muitos não sabem, ou ignoram, foi a ativa participação de Gaardalok, o sumo-sacerdote de Ragnar, e dos demais clérigos do deus da morte na expansão do culto ao antigo deus menor dos bugbears. Em um imenso exército de goblinóides que cultuava diferentes divindades, unificar a fé parecia uma tarefa impossível. Foi então que surgiram os primeiros Emissários de Ragnar. Escolhidos dentre os mais fiéis servos, os Emissários formam um grupo de elite dentro do culto do deus da morte,abençoados com poderes que afirmavam a postura dominante de Ragnar sobre as demais divindades, fossem elas menores ou do panteão. Com habilidades especiais de combate contra não fiéis, foram os principais responsáveis pela conversão de muitos clérigos e xamãs de deuses menores, e por levar tantos elfos a virar as costas para sua deusa, sabendo exatamente como destruir a fé em cada um deles. Hoje, com a conquista completa de Arton-sul, e a hegemonia do deus da morte sobre a fé dos diferentes povos goblinóides, os Emissários se dedicam a proteger o poder do culto, esmagando qualquer tentativa de adoração a outras divindades, e realizando missões sagradas para seu deus. Na hierarquia da Aliança Negra devem submeter-se apenas às ordens de Gaardalok e Thwor.

Requisitos: Qualquer raça goblinóide, Orc, Meio-Orc, Ogro ou Ogro-Mago; Clericato (Ragnar); Código de Honra de Ragnar(veja adiante);

Código de Honra de Ragnar (-1 ponto): Sempre que entrar em batalha, lutar até a vitória ou a morte – não é permitido a ele se render ou desistir de um combate, oferecer, todos os meses, um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus, em ritual

-*Inimigo de Infiéis*: O Emissário recebe os benefícios da vantagem Inimigo contra quaisquer criaturas que possuam a vantagem Magia Branca.

-*Desacreditar Menor*: O Emissário de Ragnar pode, gastando 5 PMs, fazer com que uma criatura serva de um deus menor fraqueje em sua fé. O alvo deve passar em um teste de Resistência, ou perderá a capacidade de lançar qualquer magia ou poderes concedidos por um número de turnos igual à Habilidade do Emissário. Magias e poderes ativados anteriormente continuam ativos.

-*Desacreditar Maior*: Idêntico ao Desacreditar Menor, só que afeta servos de deuses maiores também; e pode ser utilizado três vezes ao dia. Para possuir este poder, você antes precisa possuir Desacreditar menor; este poder substitui o outro.

Esperança de Glórienn

Paladinos são conhecidos por levarem uma vida de total devoção divina e desapego material. Realmente, poucas pessoas têm a força de vontade e as capacidades necessárias para desempenhar esta função. Em troca de todos estes sacrifícios, porém, estes guerreiros sagrados recebem verdadeiras dádivas dos deuses. Dentre todos os paladinos, existem alguns que se destacam não somente pela devoção fervorosa, muito acima do normal para os representantes desta classe, mas também pelo fato de possuírem um desapego além do material; além do espiritual: eles são desapegados da própria dádiva divina. Estes são os Espadas de Glórienn, os paladinos da deusa dos elfos. A vida de um paladino da Dama de Olhos Tristes é muito difícil, pois desde a derrota da deusa, eles não recebem nenhum poder garantido além daqueles normalmente recebidos pelos paladinos. Ainda mais, eles perderam seu líder que, revoltado com a derrota de sua divindade, trocou de fé. Atualmente, esta classe se encontra dispersa em vários pontos de Arton. Mesmo assim, apesar de todas as dificuldades em que se encontram, uma coisa não se pode negar: nenhum seguidor dos deuses hoje em dia representa tão bem os aspectos mais nobres de devoção e obstinação quanto estes guerreiros sagrados que vivem pelo retorno de sua deusa. E, quando um destes paladinos realmente se entrega a esta causa, a ponto de muitas vezes sequer parar para descansar, tornando se quase obcecado na missão de restaurar a sua raça, a deusa se esquece do ódio e da vontade de fazer vingança que normalmente a acompanham e se alegra a tal ponto com a demonstração de fé que sacrifica e arrisca o pouco poder que ainda possui em nome unicamente da esperança de ver retornar o poder e a glória de sua raça eleita. E este servo torna-se, então, um Esperança de Glórienn..
Requisitos: Elfo; Paladino (Glórienn); Código de Honra de Glórienn e deve ter: Inimigo (Goblinóides), ou Insano: Obsessivo (reestruturar a crença em Glórienn).

-*Dádiva Divina*: O Esperança pode comprar poderes concedidos para servos de Glórienn pelo custo de 1 ponto de personagem cada (ou 10 Pontos de Experiência, em campanha);

-*Inimigo Jurado*: Caso possua a vantagem Inimigo (Goblinóides), o bônus recebido por ela aumentam em +2, ou seja, você recebe H+4 em combate e testes de perícia envolvendo estas criaturas.

-*Artista Élfico*: Caso o personagem tenha o bônus de FA+1 com espada ou arco, proveniente de sua raça, este bônus passa a contar como +2;

-*Fúria Celeste*: Este benefício só pode ser adquirido quando o personagem possuir ao menos outros dois benefícios oferecidos pelo kit. O Esperança de Glórienn gasta 8PMs, canalizando uma porção do poder de Glórienn, dando-lhe um bônus +3 em FA e nos testes de Resistência por uma rodada. Durante esse tempo, o Esperança de Glórienn também recebe invulnerabilidade contra qualquer ataque vindo de goblinóides (incluindo Orcs) e qualquer criatura youkai ou morto-vivo. Esta habilidade é usada como uma ação livre e pode ser utilizada uma quantidade de vezes por dia igual ao seu valor de Habilidade.

Guerreiro de Azgher

Guerreiros de Azgher NUNCA precisam água e Ele também pode resistir a períodos muito longos sem comida (às vezes anos!) e jamais se perde no deserto.

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Lança Purificadora de Azgher, Movimentação Livre, Retribuição, Virtude

Restrições: Paladino (Azgher), Arena (Desertos), Sobrevivencia (Desertos), Codigo de Honra de Azgher

-*Espada em Chamas:* o Guerreiro pode invocar a ira do Sol, fazendo com que a lâmina de sua cimitarra ou lança fique em chamas durante até uma hora, oferecendo FA+1. A arma também passa a ser considerada mágica (acrescente dano mágico de calor/fogo). Funciona uma vez por dia.

-*Imunidade Contra o Fogo:* o Guerreiro ganha Imunidade total contra fogo normal, e Armadura Extra contra fogo mágico.Neste estado ele tem Vulnerabilidade contra água, frio ou gelo (ou sofre dano dobrado).

-*Imunidade Contra a Luz:* o Guerreiro ganha Armadura Extra: Luz (ou sofre metade do dano provocado por luz) e é automaticamente bem sucedido em testes de Resistência contra ataques luminosos e magia da Escola Branca - ele não poderá ser ofuscado, cegado ou enganado por ilusões. Por outro lado, neste estado ele tem Vulnerabilidade à ataques ou magias da Escola Negra

Paladino de Khalmyr

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Espada dos Justos, Movimentação Livre, Retribuição, Virtude.

Restrições: Paladino (Khalmyr), Adaptador, Investigação, Código de Honra de Khalmyr

-*Dom da Verdade:* o Paladino pode saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ao responder uma única pergunta. Usar este poder consome 1 Ponto de Magia.

-*Dom dos Justos:* o Paladino recebe H+1 contra criaturas malignas (qualquer criatura que use ou seja criada com magia das Trevas, ou outras a critério do Mestre) e H+2 contra mortos-vivos de qualquer tipo.

-*Dom da Bravura:* o Paladino pode orar a seu deus para invocar bravura em combate. Depois da oração (uma ação completa) ele recebe um bônus de H+1, FA final +3, e R+1 apenas para testes contra medo e loucura. Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate.

-*Dom da Coragem:* o Paladino é totalmente imune a qualquer forma de medo, natural ou mágico.

Paladino de Lena

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Bênção Divina (mas apenas concede o bônus de +1 contra testes de pânico), Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói, Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal,
Movimentação Livre, Virtude.

Restrições: Paladino (Lena), A2, apenas homens, Deflexão, Código de Honra dos Cavalheiros e de Lena (veja a seguir)

Código de Honra de Lena (-1): Nunca praticar QUALQUER ato violento contra outras criaturas, ou usar armas, magias ou ataques capazes de causar dano, são permitidas manobras ou ataques de imobilização, esquiva, desarme e outras que não causam dano (como a rede).

-*Cura Divina*: Paladinos de Lena quando lançam a magia Cura Sagrada podem curar duas vezes mais Pontos de Vida que o normal, em custo extra de PMs

-*Curas Extras:* Com este poder Paladinos de Lena, podem lançar as magias Cura Mágica, Cura Total, Criar Comida e Criar Água uma vez por dia, como habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia.

-*Cura Natural:* Com este poder os Paladinos de Lena, podem comprar a Perícia por 1 ponto (se já receberem este benefício a pericia sai de graça) e recebem um bônus de +2 em todos os testes ligados a medicina, e sempre conseguem restaurar duas vezes mais PVs que o normalmente permitido por essas técnicas.

Paladino de Marah

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Bênção Divina (mas apenas concede o bônus de +1 contra testes de pânico), Congelamento Sagrado, Criar Água, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Movimentação Livre, Virtude.

Restrições: Paladino (Marah), Artes, Código de Honra de Marah(veja a seguir)

Código de Honra de Marah(-1): JAMAIS, praticar qualquer ato de violência, mesmo que sua vida dependa disso, nunca usar armas ou magias que causem dano, aceitar humilhações em troca da paz.

-*Aura de Paz:* Qualquer criatura que deseje atacar ou molestar você de qualquer forma, deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência. Caso falhe, a criatura perde a sua ação, mas pode tentar novamente no próximo turno.

-*Aura de Paz II:* Com o passar do tempo fica ainda mais difícil, atacar ou molestar, o clérigo de Marah, pois, agora o atacante deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência-2, caso falhe, perde a sua ação, e só poderá tentar atacar de novo, um número de vezes igual a sua Resistência. Exigência: Aura de Paz

-*Manto da Paz:* O Clérigo deve orar, durante o número de turnos igual a Resistência, da criatura-alvo, enquanto isso, é ficará indefeso e não pode receber dano algum, ao fim da oração a “vítima” deve fazer um teste de Resistência, se falhar, não poderá começar luta alguma, durante 1d-2 dias. Custo: 10PMs; Exigência: Aura de Paz II.

Paladino de Tanna-Toh

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Movimentação Livre, Virtude.

Restrições: Paladino (Tanna-Toh), Idiomas, Investigações, Código de Honra de Tanna-Toh.

-*Conhecimentos Gerais:* recebem a Perícia Ciência.

-*Imunidade Total Contra Ilusões:* o Clérigo sempre pode diferenciar uma ilusão mágica de um objeto ou criatura real

-*Dom da Verdade:* o Paladino pode saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ao responder uma única pergunta. Este poder fica mais fácil de usar com a idade: uma vez por dia para cada dez anos de vida.

Paladino de Thyatis

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Movimentação Livre, Virtude.
Restrições: Paladino (Thyatis), Código de Honra dos Ninjas e de Thyatis

Código de Honra de Thyatis (-1): Nunca se recusar a realizar uma missão, mesmo quando ela envolve o risco de entrar em contato com sua Morte Verdadeira.

-*Dom da Imortalidade:* Os Paladinos de Thyatis são imortais! Quando são mortos, retornam magicamente à vida após algum tempo (em geral 3d dias), entretanto existe uma forma secreta de matá-lo, chamada Morte Verdadeira. Cada Paladino tem uma, escolhida secretamente pelo Mestre, Em geral, para descobrir qual sua Morte Verdadeira, o Paladino deve antes realizar uma grande missão para Thyatis. Essa informação só pode ser revelada ao Paladino por um grande representante deste deus: seu sumo-sacerdote, um avatar ou o próprio Thyatis.

Paladino de Valkaria:

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Movimentação Livre, Virtude.

Restrições: Paladino (Valkaria), já ter algum outro kit.

- *Arma de Valkaria:* graças à versatilidade dos clérigos desta deusa, você recebe +1 em sua FA ao usar uma arma à sua escolha.

-*Habilidades Lingüísticas:* o Clérigo pode falar e compreender qualquer língua humana, seja civilizada ou bárbara, até mesmo as mais antigas.

-*Fúria Guerreira:* Uma vez por dia, o Clérigo pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1(cumulativa com a desvantagem Fúria), até o fim de uma batalha.

-*Coragem Total:* o Clérigo é totalmente imune aqualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

-*Imunidade Contra Ilusões:* você recebe um bônus de +2 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório.

Paladino de Wynna

Magias: Assim como os Clérigos de Wynna, os Paladinos também podem aprender quaisquer magias.

Restrições: Clericato (Wynna), Arcano.

-*Magia Natural*: Paladinos de Wynna podem escolher uma de suas magias que consumam 1PM e lançá-la como se fosse uma habilidade natural.

-*Habilidades Mágicas Ampliadas:* o Paladino recebe PM Extra x1

-*Desafiar o Perigo:* quanto mais perigoso o inimigo, maior a confiança em vencê-lo. O paladino recebe +1 de bônus em sua FA e FD sempre que luta em grande desvantagem numérica (contra três ou mais oponentes), ou sempre que combate sozinho um adversário nitidamente mais poderoso que ele.

-*Magia Oculta:* Situações EXTREMAS podem impelir o Paladino de Wynna a aumentar seu poder mágico. Em situações de combate (apenas) ele pode gastar um turno, para gastar -2 PMs que só podem ser usados para lançar magias de duração instantânea — nunca magias sustentáveis ou permanentes, até o final do combate.

-*Magias Extras:* além das Magias Iniciais, o paladino pode começar com três magias extras (podendo ultrapassar o limite de 6 magias, cumulativas com as magias extras de todo Paladino) à sua escolha (com aprovação do Mestre). Não é permitido escolher magias raras ou lendárias.

-*Magia Máxima:* o Clérigo pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias, com efeito, e/ou dano máximos, à sua escolha. Essa magia sempre tem efeito total (dano máximo, cura máxima...) e o alvo recebe uma penalização de -2 em seu teste para resistir.

Sacerdote Negro

Magias: Água Abençoada, Água Profana, Arma Abençoada, Arma Profana, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Marcha da Coragem, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração, Silêncio e Terremoto. Aura Profana, Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Ragnar – neste caso Leen), apenas humanos e Meio-Elfos, Código de Honra de Leen, proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov, ou que tenham a vantagem Magia Branca,

-*Comando Corporal:* o Sacerdote pode, uma vez por dia, lançar a magia Marionete — que permite controlar todos os movimentos da vítima, caso ela falhe em um teste de Resistência. Esta é uma habilidade natural, e não consome Pontos de Magia.

-*Fúria Guerreira:* uma vez por dia, o Sacerdote pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

-*Aura de Pânico:* uma vez por dia o Sacerdote pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

Sacerdotisa de Lena

Magias: Água Abençoada, Alarme, Armadura Extra, Bênção Divina (mas apenas concede o bônus de +1 contra testes de pânico), Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Cura Total, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (mas não pode ser utilizada para causar dano), Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração,Silêncio, Abrigo de Lena, Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Fecundação de Lena, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Lena), apenas mulheres que já sejam mães, Código de Honra de Lena.

-*Cura de Lena:* todas as magias de cura usadas por Sacerdotisas de Lena sempre conseguem acerto automático e efeito máximo; não é preciso jogar os dados.

-*Curas Extras:* Com este poder Sacerdotisas de Lena, podem lançar as magias Cura Mágica, Cura Total, Criar Comida e Criar Água uma vez por dia, como habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia.

-*Cura Natural:* Com este poder as Sacerdotisas de Lena, podem comprar a Perícia por 1 ponto (se já receberem este benefício a pericia sai de graça) e recebem um bônus de +2 em todos os testes ligados a medicina, e sempre conseguem restaurar duas vezes mais PVs que o normalmente permitido por essas técnicas.

Samurai de Lin-Wu

Samurais de Lin-Wu só podem usar armas e armaduras típicas de seu povo (ou seja, apenas armas que possuam versões orientais).

Magias: Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Movimentação Livre, Virtude.

Restrições: Paladino (Lin-Wu), Mentor, Aliado (cavalo de guerra: F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração), Devoção (redutor de -1 em todas as Características quando faz qualquer coisa que não envolve obedecer Lin-Wu); ter ao menos um destes Códigos: dos Cavalheiros, de Combate ou da Derrota, ter gasto pelo menos 40 PE em uma arma, apenas Humanos, Elfos e Meio- Elfos de descendência tamuraniana; proibido para mulheres,

-*Presença Perturbadora:* o Samurai passa a causar medo em seus adversários somente com sua presença. Ele recebe um bônus de +1 em testes de Intimidação para tentar abalar moralmente um adversário que esteja ao alcance de combate corpo-a-corpo. O alvo deve ter sucesso em um teste de Resistência para negar o efeito, senão ficará abalado e receberá uma penalidade de FA-2 enquanto estiver na presença do Samurai e por 1dx5 minutos após isso. Criaturas com Resistência superior à do Samurai ou imunes ao medo não são afetadas por esta habilidade.

-*Coragem Total:* o Samurai de Lin-Wu é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

-*Imunidade Contra Ilusões:* o Samurai de Lin-Wu recebe um bônus de +2 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório.

Sszzaazita

Magias: Água Profana, Arma Profana, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cajado em Cobra, Cancelamento de Magia, Cegueira, Coragem, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Ferrões Venenosos, Força Mágica, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração, Silêncio, Aura Profana, Compreensão, Cura Elementar, Dente de Sszzaas, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Aniquilação, Toque Doloroso, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

Restrições: Clericato (Sszzaas), Lábia (Manipulação), Venefício (Artes), Disfarce (Crime), Código de Honra(?) de Sszzas (veja a seguir)

-*Cajado em Cobra:* o Clérigo pode lançar, uma vez por dia, a magia Cajado em Cobra como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia.

-*Familiar Serpente:* O Sszzaazita possui uma cascavel como seu familiar (F0, H1-3, R1, A0, PdF0, Arma Viva – seu veneno). Os Pontos de Vida do animal são acrescentados aos do próprio Clérigo.

-*Imunidade Contra Venenos:* o Clérigo é totalmente imune a venenos de qualquer tipo, normais ou mágicos.

Magos

-Familiares: A maior parte dos Kits de Magos oferece a habilidade Familiar, que é um animal normal de pequeno porte (gato, corvo, sapo, serpente...) que, quando convive com o Mago, pode partilhar suas habilidades e aumentar seus poderes. Um Familiar une-se totalmente a seu dono, como se fosse um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas Características mais altas (muito provavelmente as do Mago serão superiores) e Vantagens.

Exemplo: um Mago com F1, H4, R2, A3, PdF1 e Arena une-se a um corvo familiar com F0, H1, R1, A0, PdF0 e Levitação (o Mago também será capaz de voar) e Pontos de Magia Extras x1. Essa união de habilidades só funcionará se estiverem a até 1Km de distância um do outro.
Familiares são extremamente cobiçados pelos Magos, sendo muito comum que eles adotem bichos de estimação, esperando que um dia se tornem familiares. Para cada mês de convivência com o Mago, role 3d: com um resultado total de 5 ou menos, o animal se torna um familiar. Estas são os animais que podem, eventualmente, se tornar familiares:
Camaleão: F0, H0, R1, A0, PdF0, Invisibilidade.
Corvo (ou qualquer pássaro): F0, H1, R0, A0, PdF0, Levitação.
Gato: F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).
Cão/Lobo: F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Arma Viva, Sentido Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).
Macaco: F0, H1, R1, A0, PdF0, Arena (Florestas).
Sapo: F0, H0, R1, A0, PdF0, Arena (Pântanos).
Serpente pequena: F0, H1, R0, A0, PdF0, Paralisia.
O Mago não pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo, porém ele pode gastar seus Pontos de Experiência em seu familiar para evoluí-lo. Caso o Mago perca seu familiar, ele deverá ser bem sucedido em um teste de R+1, falha significa na perda de 2 Pontos de Experiência por ponto de Resistência (um Mago com R2 perde 4 PEs). Um sucesso reduz o montante da perda à metade. Se o Mago não possuir PEs no momento, eles serão subtraídos quando ele os conseguir. No caso do Familiar ser ressuscitado, a perda de PEs é cancelada. O Mago que perder um familiar só poderá convocar outro após um ano (e pagando seu custo em pontos).

-Falar com Familiar: Outra poder que a maior parte dos Kits de Magos oferece é a capacidade do Mago falar com o seu Familiar. Com esta habilidade, o Mago pode se comunicar com seu familiar como se conversassem em linguagem comum, porém outras criaturas não compreendem a conversa.

Mago do Gelo

Vulnerabilidade ao Calor: Todos os Magos do Gelo tem uma dificuldade enorme em lançar magias em temperaturas acima de 28º. Submetidos a estas temperaturas eles gastam o dobro de PMS para lançar qualquer magia.

Magias Inicias: O Mago do Gelo pode lançar apenas magias dos elementos água e ar e já começa com 3 magias além das iniciais. A Lista de magias que o mago do gelo pode escolher é diferente da lista de magias do manual alpha. Ele pode escolher qualquer uma das magias do Alpha, desde que sejam do elemento água ou ar, além disso, ele pode escolher outras magias, veja adiante:

Armadura de Gelo:

Escola: Elemental (água). Custo: 2 a 10 PMs. Alcance: pessoal Duração: sustentável.

O mago cria a partir do gelo, uma armadura transparente que se prende ao seu corpo adicionando 1 ponto em A para cada 2 PMs gas-tos, além de conceder Armadura Extra (Frio). Além disso, caso o mago sob efeito de Armadura de Gelo sofra pelo menos 1 ponto de dano por um ataque realizado com Força o persona-gem que realizou o ataque deve obter sucesso em um teste de Resistência -1. Se falhar, ficará congelado durante um turno. Um personagem congelado dessa forma é considerado Indefeso, incapaz de se mover ou realizar ações. Toda vez que um mago sob efeito de Armadura de Gelo sofre dano por fogo há uma chance de a magia ser cancelada. Em regras, a magia será cancelada caso o dano de um ataque por fogo seja igual ou superior ao dobro de PMs gastos naquele turno na conjuração da magia Armadura de Gelo. Por exemplo, se o mago gastou 4 PMs para ter A+2, sua magia será imediatamente cancelada caso em um mesmo ataque ele sofra 8 pontos de dano ou mais por fogo.

Arma de Gelo:

Escola: Elemental (água). Custo: 2 a 10 PMs. Alcance: pessoal Duração: sustentável.

O Mago cria uma arma de gelo, que adiciona 1 em F ou PDF para cada 2 PMs gastos, e concede dano extra Frio/Gelo. Além disso, caso um inimigo seja atacado por uma arma de gelo sofra 3 ou mais pontos de dano, ele deve fazer um teste de R-1, se falhar ficará congelado por um turno. Um personagem congelado dessa forma é considerado Indefeso, incapaz de se mover ou realizar ações.

Ambiente Gélido:

Escola: Elemental (água ou ar). Custo: 12 PMS Alcance: Longo Duração: 3D turnos

O Mago cria uma ventania juntamente com queda de neve que diminui a temperatura do ambiente em 20 graus. Todos os personagens além do mago (que não tiverem sobrevivência em áreas glaciais ou arena) devem fazer um teste de R, se falharem sentirão um frio tremendo e farão apenas um movimento ou ação por turno.

Controle Elemental:

Escola: Elemental (água). Custo: Variável (veja à seguir) Alcance: Longo Duração: sustentável.

O Mago do Gelo tem poder total sobre o Gelo, podendo criá-lo e controlá-lo livremente. O Guerreiro do Gelo cria e controla Gelo gastando 1PM para cada metro³ de gelo. Usado para ataque ele causa dano de H+2(para cada M de gelo)+1d. O Mago pode também criar por ex. um escudo, quando usada para se defender esta habilidade concede A = à PMs Gastos (máximo 3).

Requisitos: H2, Arena (glacial), Magia Elemental, Elementalista água

-*Invocação de Gelo*: O Mago do Gelo pode invocar um dos espíritos do gelo (apenas um) que o auxiliarão na batalha até o final do combate ou durarão durante 1D horas fora de batalha. Veja os animais na lista:

Lobo Uivante: F2, H3, A1, R2, Armadura Extra Frio/Gelo, Vulnerabilidade: Fogo, Monstruoso e Tamanho especial(do tamanho de um cavalo), Pânico (magia), Faro e Aldição Aguçada, Ponto Fraco: Dentro da Boca. (6pms)

Urso Vítreo: F4, H1, A2, R3, Armadura Extra Frio/Gelo, Vulnerabilidade: Fogo, Monstruoso e Tamanho Especial, Fobia: Altura, Lentidão (pode fazer apenas uma ação ou movimento por turno).(6Pms)

Coruja Sentinela: H3, R1,A1,PDF1(rajadas de gelo), Vôo, Visão Aguçada, Ver o Invisível, Enxergar o Mal, Radar, Armadura Extra Frio/Gelo, Vulnerabilidade: Fogo, PV extra, R-1 durante a luz do sol.(4pms)

Cavalo das Neves: H4, R2, A2, Aceleração, Armadura Extra Frio/Gelo, Vulnerabilidade: Fogo, Fobia: Lugares Escuros. (5PMs)

Dragão Gélido de Montaria: F3,H4,A2,PDF3(frio/gelo), Vôo Armadura Extra Frio/Gelo, Vulnerabilidade: Fogo, Ponto Fraco: Asas, Golpe Especial Paralisante. (10PMs)

-*Ataque Gélido:* O Mago do Gelo faz um ataque baseado em frio/gelo, seja congelando sua lâmina ou lançando estacas gélidas, aumentando assim sua FA. Este bônus e o custo são variados de acordo com o LVL do ataque, o custo deste poder é de 1pp, mas para aprimorá-lo em leveis o mago gasta 2PEs para cada LVL. Veja a seguir: LVL1:+3FA, 3PMs. LVL2+ 4 FA, 3PMs. LVL3+5 FA+teste de R-1 pra vítima que se congelar paralisada por um turno, 5PMs.

Demonologista

Todo Demonologista recebe H+1 em testes ligados a demônios.

Magias Iniciais: O Crânio Voador de Vladislav, Criatura Mágica, Dominação Total (apenas demônios), Enfraquecer, Esconjuro de Mortos-Vivos, Expulsão de Elemental, Invocação da Sombra, Invocação do Elemental, Poder Telepático (apenas demônios) e Proteção Mágica. (As magias descritas são as ÚNICAS que um Demonologista poderá lançar como Iniciais ou futuramente)

Requisitos: Ciências, Magia Negra; proibido para personagens com Código de Honra (exceto de Área e Ninja)

-*Encantar Demônio:* o Demonologista pode lançar a magia O Canto da Sereia como uma habilidade natural, pela metade de seu custo em PMs (1PM para cada criatura), mas somente em demônios ou criaturas que ele evocou/criou. Essas criaturas recebem uma penalidade -2 para resistir ao efeito (ou seja, teste de R-2).

-*Mestre da Invocação***:** o Demonologista rgasta 2 PMs a menos quando conjura as seguintes magias: Criatura Mágica e Invocação do Elemental.

-*Imunidade a Veneno***:** o Demonologista torna-se imune a qualquer forma de veneno, natural ou mágico.

Elementista da Água

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Andar na Água, Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (água), não pode lançar magias da escola Fogo.

-*Criar água:* uma vez por dia, o Mago pode criar água o suficiente para encher um balde sem gastar PM, esta água será potável.

-*Respiração anfíbia:* o Mago pode Respirar embaixo d'água livremente, como uma habilidade natural (mas ainda terá dificuldades para se mover normalmente).

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista do Ar

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Alteração Vocal, Andar no Ar, Controlar Elemento, Criar Vento, De uma Substância à Outra, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (ar), não pode lançar magias da escola Terra.

-Direção do Ar: com esta habilidade o Elementista do ar SEMPRE sabe de onde vem uma corrente de ar ou a direção do vento, ganhando um bônus de +2 em testes de Rastreio e Meteorologia.

-Identificar Venenos: com esta habilidade o Elementista do ar SEMPRE sabe se um gás é inflamável, venenoso, etc.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista do Fogo

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Afetar Fogueiras, Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Mãos de Fogo, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Fogo), não pode lançar magias da escola Água.

-*Identificar Temperatura:* o Elementista do Fogo sabe a temperatura exata de algo, apenas ao toque.

-*Controlar as Chamas:* o Elementista do Fogo pode criar ou controlar uma pequena chama, fazendo-a "andar" (e que concede a iluminação de uma vela).

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista da Terra

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Terra), não pode lançar magias da escola Ar.

-*Conhecimento das Rochas:* o Elementista da Terra pode identificar qualquer tipo de rocha, minério ou gema preciosa apenas ao toque.

-*Escrita na Pedra:* o Elementista da Terra pode escrever com o dedo sobre qualquer superfície rochosa.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista do Magma

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Bússola Mental. Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Mãos do Fogo, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Fogo e Terra), não pode lançar magias elementais eu não sejam de Fogo ou Terra.

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista do Magma é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista das Cinzas

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Controlar Elemento, Proteção Contra Magia, Roubo de Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Fogo e Espírito), Magia Negra, não pode lançar magias elementais eu não sejam de ou Espírito.

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista das Cinzas é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista das Cores e Brilhos

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Cegueira, Centelhas de Taandus, Controlar Elemento, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Fogo e Espírito), Magia Branca, não pode lançar magias elementais eu não sejam de Fogo ou Espírito.

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista das Cores e Brilhos é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista da Fumaça

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Asfixia, Controlar Elemento, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Fogo e Ar), não pode lançar magias elementais eu não sejam de Fogo ou Ar

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista da Fumaça é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista do Relâmpago

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Enxame de Trovão, Controlar Elemento, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Ar e Espírito), Magia Branca, não pode lançar magias elementais eu não sejam de Ar ou Espírito.

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista do Relâmpago é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista do Gelo

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Inferno de Gelo, Controlar Elemento, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Ar e Água), não pode lançar magias elementais eu não sejam de Escolas Ar ou Água.

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista do Gelo é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista do Vapor

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Imagem Turva, Controlar Elemento, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Agua e Espírito), Magia Branca, não pode lançar magias elementais eu não sejam de Água ou Espírito

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista do Vapor é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista dos Cristais

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Resistência de Helena, Controlar Elemento, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Terra e Espírito), Magia Branca, não pode lançar magias elementais eu não sejam de Escolas Terra ou Espírito

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista dos Cristais é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista da Lama

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Ao Alcance da Mão, Bola de Lama, Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Proteção Contra Magia, Teia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Terra e Água), não pode lançar magias elementais eu não sejam de Escolas Terra ou Água.

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista da Lama é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista do Pó e da Corrosão

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Cajado em Cobra, Absorção de Alma, Controlar Elemento, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Terra e Espírito), Magia Negra, não pode lançar magias elementais eu não sejam de Escolas Terra ou Espírito.

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista do Pó e da Corrosão é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista do Vácuo

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Silencio, Controlar Elemento, Proteção Contra Magia

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Ar e Espírito), Magia Negra, não pode lançar magias elementais eu não sejam de Escolas Ar e Espírito.

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista do Vácuo é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementista do Veneno

Magias Iniciais: Padrão (alpha), Ferrões Venenosos, Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Mostrar Veneno, Proteção Contra Magia.

Restrições: Magia Elemental, Elementista (Água e Espírito), Magia Negra, não pode lançar magias elementais eu não sejam de Escolas Água ou Espírito.

-*Imunidade ao Elemento:* o Elementista do Veneno é imune a ataques e magias baseados em seu elemento.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Feiticeiro

Magias Inicias: O acervo de magias do feiticeiro é mais limitado. Ele deve escolher apenas três entre as magias iniciais (Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica). Além disso, deve pagar 2 PEs para aprender uma nova magia (em vez do normal 1 PE).

Requisitos: Magia Branca, Negra ou Elemental

-*Magia Natural*: Feiticeiros podem escolher uma de suas magias que consumam 1PM e lançá-la como se fosse uma habilidade natural.

-*Magia Intensa:* o feiticeiro sempre gasta –2 PM (no mínimo 1) para lançar qualquer magia, cumulativo com Alquimia e Elementalista.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Ilusionista

Magias Iniciais: Camaleão, Controlar Elemento, Cores, Esconjuro de Criaturas, Proteção Contra Magia. Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Luz, Detecção de Magia, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Imagem Turva e Invisibilidade.

Restrições: Magia Branca ou Negra, gasta 1PM a mais para lança magias que causem ou protegem contra dano.

-*Ilusão Facilitada:* O Ilusionista, pode lançar suas magias iniciais gastando 3PMs a menos.

-*Ilusão Perfeita*: Todas as suas vítimas sofrem redutor de -1 em seus testes de Resistência para evitar ser enganadas. Até mesmo personagens com algum tipo de imunidade contra ilusões (como aquela possuída por certos clérigos) podem ser enganados, se falharem em um teste de R+2. Essa habilidade não afeta deuses e avatares, que são sempre imunes a ilusões.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Mago de Combate

Magias Inicias: Bola de Lama, Mãos de Fogo, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Detecção de Magia, Explosão, Força Mágica, A Lança Infalível de Talude, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento e A Seta Infalível de Talude.

Restrições: Magia Elemental, gasta 1PM a mais para lança magias que não causem ou protegem contra dano.

-*Magia Versátil*: o Mago de Combate pode escolher 3magias que não pertençam à sua escola. Você ainda deve atender quaisquer outros pré-requisitos dessas magias.

-*Magias Ofensivas:* O Mago de Combate, pode lançar suas magias iniciais gastando 2PMs a menos.

-*Magias Ofensivas II:* O Mago de Combate, gasta 1PM a menos, quando lança magias que causem ou protegem contra dano, cumulativo com Magias Ofensivas.

Mago da Mente

Magias Inicias: Alucinação, Impulso, Regressão Mental, Armadura Mental, O Canto da Sereia, Confusão, Contra-Ataque Mental, Desmaio, Detecção de Magia, Pânico, Proteção Mágica, Telecinese e Sono.

Restrições: Magia Elemental, Telepatia.

-*Telepatia Avançada*: O Mago da Mental gasta 1PM para utilizar a vantagem Telepatia, e apenas criaturas com o valor de Resistência igual, ou superior, a sua Habilidade + a sua Resistência, são imunes.

-*Telepata Nato:* O Mago da Mental gasta metade dos PMs normais para lançar qualquer magia inicial.

-*Telepata Maior:* O Mago da Mental gasta apenas 1PM para lançar qualquer magia inicial, exceto Proteção Mágica. Exigência: Telepata Nato.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Necromante

Magias Inicias: Absorção de Alma, Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Manto da Obscuridade, Proteção Contra Magia, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos, O Crânio Voador de Vladislav, Cura para os Mortos, Detecção de Magia, Enfraquecer, Esconjuro de Mortos-Vivos, Falar com os Mortos, Prisão de Ossos, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Regeneração para os Mortos e Transporte.

Restrições: Magia Negra, Ciências e Medicina.

-*Manipulação de Mortos-Vivos:* O Necromante gasta 1PM a menos para lançar as magias Controle, Criação e Esconjuro de Mortos-Vivos, e para lançar a ultima não precisa ter clericato.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Visionário

Magias Iniciais: Presságio, Regressão Mental, Detecção de Magia, Detectar Passagens Secretas, Falar com os Mortos, Identificação, Leitura de Lábios, Sentidos Especiais e Visão do Passado.

Restrições: Oráculo, Sentidos Especiais,

-*Percepção Total:* Em qualquer teste envolvendo percepção, o Visionário recebe um bônus de H+1. Além disso, ele tem uma percepção extra-sensorial que excede os sentidos normais, ele pode Detectar Magia de forma natural — todas as coisas mágicas brilham a seus olhos, não pode ser enganado por criaturas capazes de assumir disfarces humanos: ele sempre verá dragões, sereias, entes e outros seres (exceto avatares) como realmente são. Da mesma forma, ele consegue perceber quando uma criatura está sob efeito de uma magia de Transformação, sendo capaz de distinguir sua forma verdadeira.

-*Item de Visão:* O Visionário recebe um item de visão, uma bola de cristal, um espelho, o olho de um sapo... A escolha do jogador, quando usar este item ele poderá lançar todas suas magias iniciais, e algumas outras a escolha do mestre, com alcance ilimitado.

-*Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo.

-*Falar com o Familiar:* veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.